LUNAR
THE SILVER STAR
WORLD GUIDE総集編

LUNARの
世界をパーフェクトに
楽しむための
ワールドガイド!

ゲームアーツ 6月26日発売 7,800円 RPG CD-ROM

BEEP!メガドライブ 7月号別冊付録

LUNAR THE SILVER STAR

●ゲームアーツ／6月26日発売予定／7,800円／RPG／CD-ROM

MEGA-CD期待のRPG「LUNAR」。窪岡俊之氏のキャラや重馬敬氏のシナリオとゲームアーツの職人芸がキラリと光る絶妙な仕上がりだ。LUNARワールドをしっかり味わってほしい！

CHAPTER❶
操作&ゲームシステム大紹介

発売日が伸びて、ユーザーをやきもきさせている「LUNAR」だけど、決して無意味に開発が遅れているわけではない。その遅れた日にち分だけ面白さがアップすると思えば、いくらか心も落ち着くぞ!?

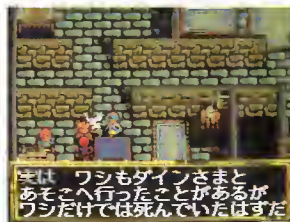
さて以前BEメガで戦闘システムなどをチラッと紹介したけど、あのバージョンから多少変更された部分があるので、今回改めて紹介するぞ。ついでといっては何だが、ゲームを進める上でぜひ覚えておきたい操作、システム、その他の各要素も紹介するので、参考にしてくれ。

キミのMEGA-CDで元気に動き出す日も近いぞ それまではこの付録を読んでガマンね

★会話はゲーム進行の"KEY"だ

これはどんなRPGにも共通していえることだけど、各地の村や町に住んでいる人と話をすることはとても重要だ。新たなクエストの依頼やゲーム攻略の直接的なヒント、そしてストーリーの伏線（ふくせん）のほとんどが会話の中に詰まっているからだ。少々大変だけど、新しい町や村に着いたら、住人全員に話しかけるよう心がけよう。そうすればゲームが先に進まなくなっちゃった、なんてことはかなり減るだろう。それでも「行けるところはすべて行って、話せる人とはすべて話したのに、詰まっちゃったよ」というケースはあるので、そんなときは、一度訪れた町に戻って、もうひと通り話してみよう。きっとどこかで新しい事件が起こっているハズだ。

最初に訪れたときはこんなことしか言わなかった人が……。

しばらく展開が進んでから話してみるとこんなことを告白してくれる。

"2度聞き"は常識

人の話は、その場で一度聞いたらそれで満足してはいけない。最低でも2回続けて話しかけなければ、大事な情報を知らずじまい……なんてことになるぞ。

それに「LUNAR」はCDの大容量を生かし、セリフの量も膨大だ。ゲームの世界で人見知りをしていては道が開けないぞ。

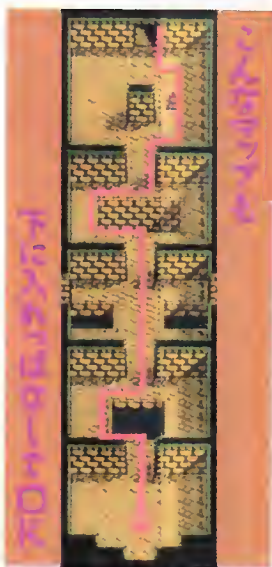
最初にハマる可能性が高いのがこのシーン。同じセリフしかいわなくなるまで何度も話しかけよう。

★移動はムダな操作いらず

従来のＲＰＧでは、町の中や入り組んだ地形のフィールドなんかを移動するときに、操作方向を何度も入力し直さなければならなくて、指が痛くなると同時にイライラすることがあった。しかし「ＬＵＮＡＲ」のキャラクターたちは賢くて（？）、移動したい方向のキーを押し続ければ、ちょっとした障害物なら、ちゃんとよけて歩き続けてくれるのだ。これは一種のＡＩ機能といってもいいだろう。さらに道行く人と会話するときには、ピッタリ接触しなくても、近くでＡボタンを押せばキャラがスタスタと歩みよっていくのだ。親切設計がうれしいね。

海岸線に沿って歩くときなどにつごういい。このテの移動システムではかなりの高水準だ。

会話するときも…

このくらいの距離にいれば話しかけることができる。ささいなことだが、便利だ。

★アイテムの受け渡しはスムーズに

パーティー共用のアイテムは最大32個まで持つことができる。さらに各キャラは個人用としてアイテムを８個まで持てるので、パーティーの持てるアイテムの最大数は32＋（パーティーの人数×８）個だ。こんなにたくさんのアイテムを取り扱うなんて大変そうだなーと思うかもしれないけど、実際は操作が簡単かつキー反応がいいので、それほどでもない。ただ注意しなければならないことは、パーティーの共用アイテムは戦闘中には使用できないということ。いこいの葉などの戦闘時に使うと便利なアイテムは、武器や防具同様、各キャラに持たせておこう。

戦闘を有利に進めるには、アイテムの受け渡しが大きくモノをいうのだ。これホント。

アン

まずシステムウインドウを開き、アイテムを持たせたいキャラを選ぶ。

ドゥー

そして"装備"コマンドを実行し、持たせたいアイテムにカーソルを重ねる。

トロワ

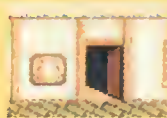
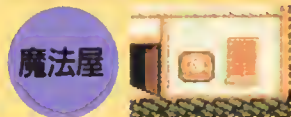
Ａボタンを押せば完了。手放したいときもそのアイテムにカーソルを重ねてＡボタン。

★安心してお買い物できるヨ

ＲＰＧになくてはならないのが、店でのお買い物。モンスターと戦闘してコツコツ貯めたお金をやりくりして、便利な消費アイテムまたは１ランク上の武器を購入するのは、ゲームの本筋以外での楽しみの１つだ。しかし買い物は、ときに泣くに泣けないことがおこるケースもしばしば。高価な武器を買ったはいいが、装備できる人がいなくて結局半値で売ってしまったというヤツだ。でも「ＬＵＮＡＲ」ではそんな心配は無用。商品にカーソルを合わせれば、パーティーのメンバーが装備可能か不可能かが一目でわかるようになっているのだ。ワーイ。

キャラがこちら向きだと装備可能、ケツを見せていると装備不可能、ということだ。

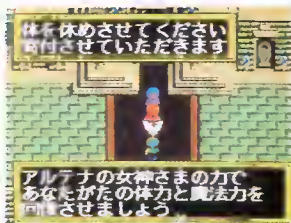
目印はこの看板

店屋の種類も、看板を見れば何を売っているのかすぐわかるので、とてもありがたい。右に紹介したほかにも宝石屋、占い屋などがあったりする。なかには盗品売場なんてのも……。

★回復手段も豊富

「ＬＵＮＡＲ」の世界には、死者を蘇（よみがえ）らせる施設（しせつ）は存在しない。といっても戦闘で死んだキャラは２度と復活できないというわけではない。戦闘中にHPが0になったキャラは〝戦闘不能〟ということで画面から姿を消すけど、戦闘がパーティーの勝利で終われば、HPが１の状態で復活しているのだ。パーティーが全滅してしまっては元も子もないけど、仲間が１人でも生き残っていればなんとかなるところがうれしいね。そして、HPやMP、マヒや凍結などの状態を回復する方法がたくさんあるのもありがたい点だ。〝さわやかの葉〟をはじめとする20近くの回復アイテム（回復アイテムのようだけど、使うとHPが減ってしまうインチキアイテムも混じっているので注意）、〝道具〟として使うと回復効果を発揮する武器、無料でHP、MPを全快してくれるアルテナの神殿、そばに寄ってＡボタンを押すとMPが回復するストーンサークルなどがあるぞ。これらをうまく使えば、経験値稼ぎやダンジョンの攻略がスムーズに行えるだろう。

❶アイテムで

アイテムさえもっていればどこでも回復できるのが利点。つねに携帯しておこう。

❷アルテナ神殿で

フィールドの各地に点々と存在する。数は少ないが、HP、MP完全回復はうれしいです。

❸ストーンサークルで

ホンメル島のそこかしこにある。これでMPを回復し、HP回復の魔法を唱えれば完璧。

★さらに改良された戦闘システム

コマンド項目が6つになってレイアウトのバランスがとれた。まさかそのため？

上の画面写真と以前に紹介した戦闘シーンの写真を見較べてみてほしい。そう、コマンド表に〝退却〟という項目が新たに加わったのだ。これは戦闘シーンから離脱(りだつ)できるというもので、これによってパーティーが生き延びる確率がだいぶ高くなった。このように、ＲＰＧの初心者でも安心して楽しめるようになっているのだ。

その他に戦闘システムで注目すべき点は〝攻撃するモンスターの指定のしかたがわかりやすい〟ということだろう。通常のＲＰＧのように攻撃するモンスターを１匹ずつ指定することができるんだけど、指定されたモンスターは、点滅して表示され一目瞭然(いちもくりょうぜん)。こうしたちょっとした気配りも十分に考慮(こうりょ)されている。キャラクターどうしの位置関係も戦闘の要素になっているので、このようなシステムになっていると便利だ。視覚的に凝(こ)りつつ、それによって生じる操作の複雑さを極力抑えているあたり、開発スタッフの職人気質を感じる。

ワンポイントメモ

ならび方が意外と大事

キャラの位置関係も戦闘の要素、と書いたけど、ということはパーティーの並び方も戦況に大きく影響されるわけだ。攻撃力、防御力が弱いキャラが隊列の前にいても、困るだけでしょ。

隊列コマンドで、ならび方をエディットしよう。

遭遇(そうぐう)直後のコマンド

戦う

よーし、経験値の足しにしてやるかと思ったらこのコマンドで戦闘モードに。

ナル

珍獣ナルが、モンスターの名前を教えてくれたり、注意を呼びかけてくれる。

退却

とにもかくにもその場から去りたいときはコレ。ちとみっともないが。

戦闘中のコマンド

AI

コンピュータが勝手に判断して動いてくれる。弱い敵と戦うとき便利。

道具

キャラ個人が持っているアイテムを使用する。道具として使える武器もある。

攻撃

攻撃指定したモンスターは点滅して表示される。後は攻撃を仕掛けるだけ。

逃げる

画面のすみっこに逃げて身を守る。このときのポーズが、かわいいです。

魔法

魔法を唱える。類似コマンドに〝歌〟、〝技〟がある。

退却

戦闘シーンから脱出する。すばやさがないと敵から攻撃されちゃうぞ。

★謎の生物ナルはなんでも係

アレスの友だちのナルは、白いネコに翼が生えたような外見の生き物だ。その正体や生い立ちは謎に包まれているけど、ゲームを進めるうちにその謎が明らかになっていく……かもしれない。特殊なキャラだけに、気になる存在ではあるな。

ナルはまた、ゲームの世界とゲームシステムとの橋渡し的存在でもある。彼は戦闘に直接参加もしなければ経験値やレベルといったものもない。その代わり、彼をシステムウインドウ時に呼び出すと、ゲームの裏方的コマンドがずらりと表示されるのだ。これだけでも十分存在価値があるぞ!?

ナルがアレスと別行動をとるときも、つまりそのときはセーブ、ロードができない

これがナルの出番だ

フィールド移動時

システムウインドウでナルに合わせるとこのようなコマンド群が表示される

●セーブ
いわずと知れたゲームデータのセーブ。バックアップRAMがあると何かと便利だ。

●ロード
セーブがあってロードがなければサギだ。展開に行きづまったときなどに使用しよう。

●隊 列
フィールド移動時のキャラの並び方を替える。戦闘時のフォーメーションにも影響。

●すてる
いらないアイテムを捨てる。ナルを捨てちゃう、ということではないぞ(当たり前だ)。

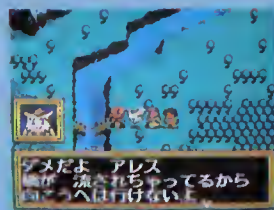
戦闘時

味方がどんなにピンチになっても、ナルは冷静に上空から戦況を見守り続ける

戦闘システムのところでも触れたように、モンスターと遭遇(そうぐう)した直後の場面で、ナルに話しかけると、モンスターの名前を教えてくれる。また、キャラのHPが、なくなりそうになると、画面外に助け出してくれるぞ。

会話時

とにかく、ナルはよくしゃべる。アレスが無口だけに、よけい目立つ。ときにはデリカシーのない発言を、そしてときには場の雰囲気(ふんいき)を和(なご)ます発言をし、常に存在をアピールする。まるで元気な幼稚園児のようだ。しかしそんな彼も、自分を奇異の目で見る相手は苦手みたいだ。とくに"けだもの"とか露骨(ろこつ)にいわれるのを嫌がる。人語を解するだけあって、プライドもあるようだ。いや、ひょっとしたら本当は人間よりも高貴な生き物なのかもしれない……。あくまで推測だけど。

補助説明

プレイヤーがするべきことをさりげなく示唆してくれる いいヤツだ

ホンネの代弁(だいべん)

口に出していい難いこともスパッと言う いい心臓だ。

★並び替えはこれこれこのように

隊列は単にフィールド移動時のキャラの並ぶ順番が変わるだけでなく、戦闘の攻略の１要素として大いに重要なものでもある。野球でいえば〝どのポジションを誰に守らせるか〟と同じ次元だ。基本は〝白兵戦向きのキャラは前方に、魔法使いや遠隔攻撃武器を持っているキャラは後方に〟というヤツだ。しかし各キャラの状況によっては、特にパーティー全滅の危機にあるときには〝HPが多く残っているキャラを後方に配置して、敵から極力ダメージを受けずに退却できるようにする〟などの小細工も必要だ。右に隊列変更の操作手順を紹介するので、テキパキとできるようにしておこう。

1 まずは隊列コマンドを画面に出す。ナルが目印ですよー。

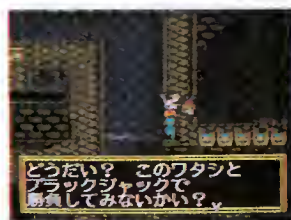
2 そして方向キーの左右で隊列を変更するキャラを決める。

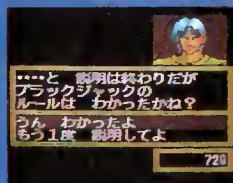
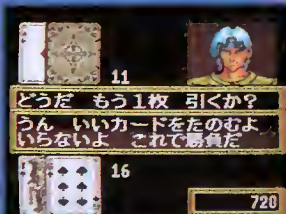
3 方向キーの上下で入れ替えるキャラを決める。

4 で、Ａボタンで実行。２人の隊列が入れ替わりました。

★おまけゲームもあるでよ

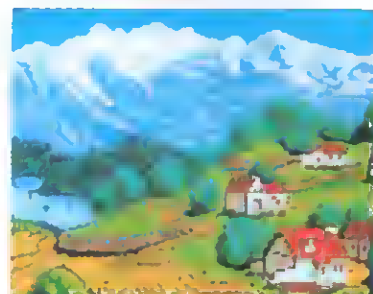
各地を冒険していると、たまにトランプの賭けごと、ブラックジャックを挑んでくるヤツがいる。この場合本当にプレイすることになるので、ギャンブル好きな人はゲームの本筋を忘れて熱中してしまうかもしれない。１回で賭けることができる金額はさほど多くないけど、これを２回、３回、４回と続ければ、かなりのお金が動くことになる。くれぐれもオケラ状態になるのだけは避けよう。情けないから。

対戦相手の中には、イカサマ臭いことをやるヤツもいる。それにひっかからないためのポイントは〝相手の挑発には乗らない〟ことだ。わかったね？

うーん、いきなりといえばいきなりだが、面白そうだからついやっちゃうんだよね。

♠ブラックジャックとか、とか♠

CHAPTER②
ホンメル大陸のすべて

まずは地元で冒険の肩ならし

今は亡きドラゴンマスター、ダインもそうであったように、このゲームの主人公アレスの冒険はホンメル島のブルグの村から始まる。きっかけはちょっとした度胸試しのようなものだったが、運命が導くのか、アレス一行は次々と新しい地を求めて旅を続けることになる。そしてついにはホンメル島を離れ、大陸へと飛び出していくのだが…。

ホンメル島でアレスと行動をともにするのは、幼い頃からいっしょに育った少女ルーナと、謎の生物ナル、そしてブルグ村の村長の息子ラムスだ。アレスを含む全員が冒険の素人だけど、敵モンスターも飛び抜けて強いヤツは現われないので、堅実に

ビジュアルシーンも豊富、世界観をよくつかんでおこう。

全体

レベルアップしていけばとくに問題はないだろう。実際の戦闘の際のポイントはルーナの特殊能力の"歌"だ。HP回復や敵の攻撃力を下げたりとバリエーションが豊富なので、ケチらず積極的に歌わせよう(なんかヘン)。

登場するモンスターもまだまだ序の口。軽くあしらえ!

地図

1 ブルグ村

山脈に囲まれた小さな村。英雄ダインの故郷であるとともに主人公のアレスが生まれ育った場所でもある。港町サイスとは姉妹都市だが、現在橋が流されているため連絡がとれない。

2 アルテナの神殿

この世界を支える女神アルテナを祭る神殿。地方の神殿なので、規模はそれほど大きくない。無料でHP、MPを完全に回復することができる。ホンメル島には1カ所しかない。

3 白竜の洞窟

竜族の中の白竜の生き残りが住んでいるといわれる洞窟。アレスたちの最初の冒険の舞台である。山脈でさえぎられているため、ブルグの村からは大きく迂回しないと行けない。

4 木こりの家

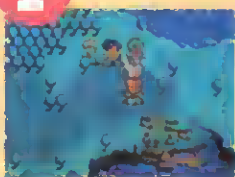
高齢ながら腕のいい木こりとその妻が住んでいる家。流された橋を修理しようと思ってはいるようだが……。木こりの仕事場はゴートの森の奥にあるそうだ。

5 ゴートの森

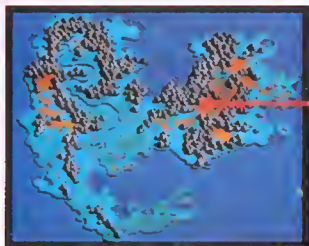
流された橋から川沿いに北上するとたどり着くことができる。最近はモンスターが出没するようになったので、危なくて近寄れないという。

6 魔法使いの家

島の北西部の山脈に囲まれた場所に、魔法使いの老婆が、1人で住んでいる。小屋付近でもモンスターが出没する、かなり危険な場所だ。小動物も棲息しているらしい。

7 サイスの港町

島とカタリナ大陸を連絡する船が停泊する港の町。船に乗るには、桟橋付近の宿屋の親父に申請する必要がある。船の連絡周期はそう頻繁ではないので、注意。

8 サイスの灯台

サイスの町の北東にあるこの灯台の光は航海の重要な道しるべとなる。1階の階段登り口には管理人がいて、関係者以外の立入りを禁止している。

CHAPTER ③ ブルグ村

突然だけど「LUNAR」をプレイしようと思っている読者の皆さん！　今日からブルグの村をアナタの第二の故郷だと思ってください。だってプレイヤーが操るキャラの故郷なんだモン。

アレスの家
ダインの墓へ
村長の家
武器屋
雑貨屋
出入口

アドベンチャーは突然に……

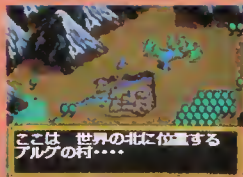
女神の感謝祭も近づいたある日の朝、アレスがいつものようにダインの墓参りに行くと、村長の息子のラムスが駆け寄ってきて、「村の近くにある白竜の洞窟でダイヤが手に入る」という情報を話す。以前から冒険に興味があったアレスは、ラムスに誘われるまま洞窟への旅に行くことになった……。

いくらダインに憧れているとはいえ、毎日墓参りたぁ見上げた根性だ

太ってるからジャイアンみたいな乱暴者かと思いきや、ほんわかした人柄のラムスくん。

なーんか都合のいい話だけど、面白そうじゃん。いっちょ行ってみるか。

LUNAR travel guide Vol.1

ゲームの導入部分が変わった！

前まではいきなりダインの墓前から始まったが……

「LUNAR」の情報は半年以上前から紹介してきたけど、細かい部分が初期バージョンからちょくちょく変わってきている。まあ、しょうがないといえばしょうがないけどね。その中でもなかなか劇的な変化をとげたのが（？）ゲームの導入部分。というのも、なんと拡大機能を新たに取り入れているのだ。まずフィールド移動時のブルグ村が表示され、導入ストーリーがつらつらと流れる。それが終わるとダインの墓を中心に画面が拡大表示されていくのだ。これで雰囲気が格段に盛り上がるぞ。

拡大ってやつ

写真ではただ拡大トリミングしているように見えるけど、本当に拡大するんだよ。

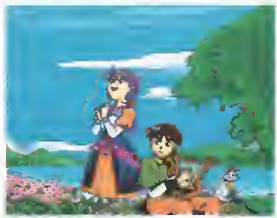
LUNAR TRAVEL GUIDE Vol.2

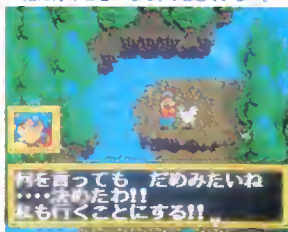
ダインの故郷・ブルグ村

十数年前に世界のピンチを救ったドラゴンマスターのダインは、このブルグ村で生まれ育ったという。そう、ダインは村の誇りなのだ。たぶん墓が立てられたときにはダインまんじゅうとかダインTシャツなんかを作って、各地からお参りに来た人々に売っていたんだろうな。それはナシにしても、こういった小さな村から有名人が登場すると、村全体がうかれ騒ぐものだ。なんか、寂しくもあるな。

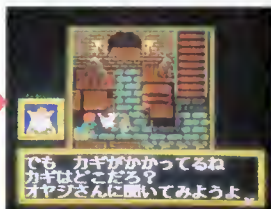
ブルグ村のイメージイラスト。うーん、中世っぽいね。実物見たことないけどサ。

村の人々はみんないい人。永松潔の漫画の世界のようだ。それはそれでブキミだが……。

日課の歌の練習

村の近くの泉に行くとルーナが待っていて、歌の練習を始める。これも日課ね。

ルーナに冒険のことを感づかれ、彼女も一緒に行くことになる。大丈夫かなー。

身仕度を整えて白竜の洞窟へGO!

まずは装備を…

ルーナによれば家の地下に冒険の装備がしまわれているそうだ。

地下の宝箱は親父さんの持っている鍵で開けることができる。

ラムスよまだか?

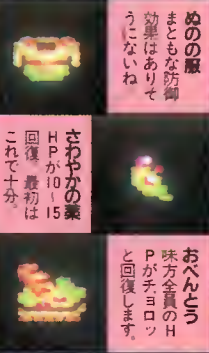
ラムスの冒険の仕度はアレスがルーナを仲間にし、家の地下の装備を手に入れれば完了する。一方的にせかしてもダメだ。

武器屋の品ぞろえ

短剣
初期の探検にはもってこいダネ(2点)。

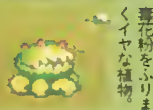
アクス
ハンマーより若干攻撃力が高い。

ハンマー
ラムスが装備すると似合いそうだが……。

雑貨屋の品ぞろえ

ぬのの服
まともな防御効果はありそうにないね

さわやかの薬
HPが10～15回復。最初はこれで十分。

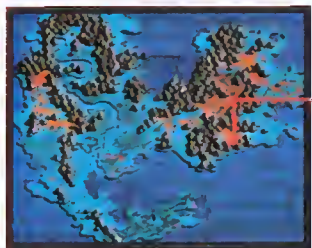
おべんとう
味方全員のHPがチョロッと回復します。

ブルグの村付近に棲息するモンスター

ハニーデビル
毒花粉をふりまくイヤな植物。

ビーラ
ハチの毒にはご用心。

ビートル
カブト虫だけにジャンプします。

サスカッチ
おさーるさーんだよー。

カメカゲロン
保護色で身を隠しやがります。

CHAPTER④ 白竜の洞窟

生まれて初めての本格的な冒険の舞台が竜の巣窟なんて、ちょっと荷が重くないか？　いえいえ、そんなことはありません。竜も善玉だし、登場モンスターもあんまり強くないです。

氷の洞窟でホットなバトル

島の東をグルッと迂回すれば白竜の洞窟にたどり着ける。しかし、ほんの入口付近で道を障害物にさえぎられ、いきなり進めない。でも心配はご無用。ラムスの家にこの障害物を〝溶かす〟ことができるアイテムがあるというではないか。一度村に戻って再びここにくれば……。

洞窟内は一面氷の世界だ。助けて、井上陽水っ（もうメチャクチャ）！

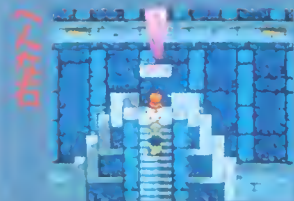
いきなり挫折か!?

顔もない雪ダルマに道をふさがれてしまい、困ったちゃんモードの３人。

でも、ラムスの家のココにある炎の指輪を使えば大丈夫。さあもう一度洞窟へ。

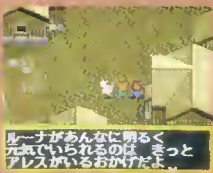
ポイントは２カ所!!

へんな石

なんかいる

地下３階まであるこの洞窟で本当に重要なのは地下３階の２つの部屋。大きな石が祭壇の上でプカプカ浮いている場所と、大きな爬虫類のしっぽが見える場所。もっとも前者はゲーム中盤にならないと何も起こらないんだけど。とりあえず爬虫類の部屋へ

ブルグ村の人間模様

ではここで、ブルグ村の住人がどんなことを話すのか、実際に見てみましょう。……フムフム、アレスのことを気遣ってくれる人が多いようですね。さすがは主人公、人望が厚い！　それに比べてラムスの評判は良くないようですねえ。父親の村長でさえグチをこぼしています。オヤオヤ、ラムスと口論になってしまいました。もう勝手にせい。

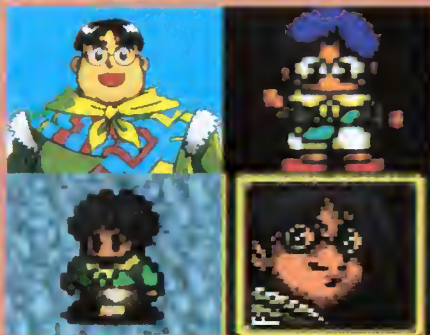
アレスとルーナは公認の仲!?

村の人々はみんな知り合い。アレスとルーナの仲の良さも住人の知るところだ。ほのぼのだなあ

有閑マダムもいる

メリビアからきたお嬢さんには、この村は少々退屈かもしれない

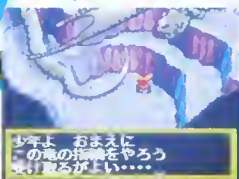
実はモテルアレス!!

4つの顔をもつキャラ

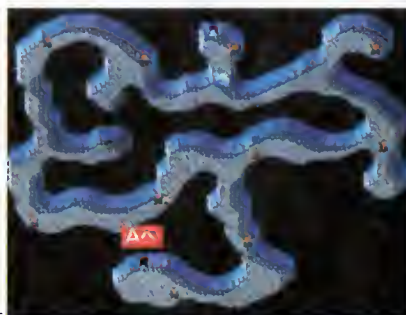
登場人物を表すグラフィックには１イベントシーン時のアニメ調グラフィック、２マップ移動時と戦闘時のグラフィック、３会話時に現れる顔のグラフィック、４パーティー構成の入れ替わり時のグラフィックがある。中でも４のグラフィックが、ミョーにかわいい。ラムスなんか目がクリッとして、ＵＦＯキャッチャーの景品のお人形さんのようだ。

これ、みーんな同一人物のグラフィックです　アナタはどのタイプが好き？

白竜と語りあおう

白竜の名はファイティ　見ためは怖いけど、性格は温和

アレスは白竜から指輪をもらう（求婚されたワケじゃない）

地下３階の１本道を進んでいくと白竜の寝ぐらにたどりつく。襲ってくる様子もなく穏やかな口調でアレスたちに話しかけるところをみると、敵ではなさそうだ。しばらく彼との会話が続くが、話がと切れてもこちらから何度か話しかけてみよう。ダイヤがもらえるぞ。

白竜の洞窟のマップたち

地下１階

地下２階

地下３階

白竜の洞窟に棲息するモンスター

スライム

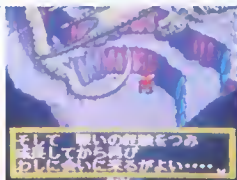
最弱モンスターではないもよう。

エスカルゴ

自分の殻によく閉じこもる

CHAPTER⑤ さらなる冒険を決意する3人だが……

心はすでにカタリナ大陸へ……

白竜の洞窟(どうくつ)から無事生還(せいかん)したアレスたち。彼らの手にはそれぞれ竜の指輪とダイヤが輝いていた。しかし彼らの冒険はこれで終わったわけではない。ダイン同様、白竜ファイディから竜の指輪を受け取り、「大陸に渡って強くなってから再び私のもとにきなさい」という言葉をもらったアレスに、村の雑貨屋では買い取れないほど高価なダイヤを大陸の都市で売って大もうけしたいラムス……。彼らの本当の冒険は、いま始まったばかりなのだ！

アレスはファイディに大陸に旅立つことを勧められる。

ラムスが仕切る仕切る。まあ、ラクでいいけどね。

まずはこの橋がなんとかならないと……ね。

CHAPTER⑥ きこりの家

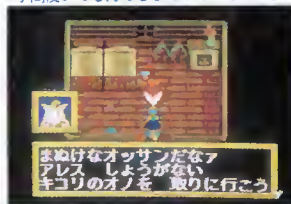
ブルグの村からすこし西に外れたところに、ひっそりと立っている一軒家。ここに住んでいるきこりのおじさんが、アレスたちの運命を大きく左右するのだ（ちょっとオーバー）。

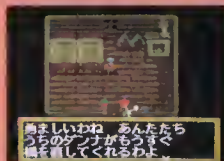
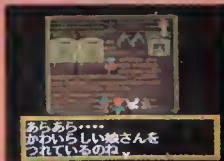
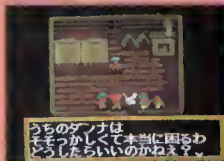
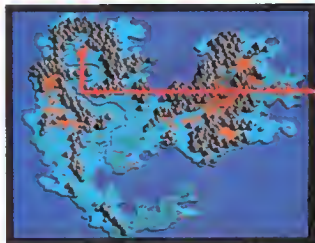
商売道具のオノがないきこりだと？

大陸に渡るには島の南西部にある港町サイスから船で行くしかない。しかしサイスへの唯一の交通手段の橋が流されている。

大ボケおやじ

おいおい、今まで何してたんだよ。これだからオヤジは…(全国のオヤジごめん)。

しかしここでは彼だけが頼みの綱。この際、小間使いでも何でもしてやろーじゃん。

みんなよくしゃべる

人々の会話のメッセージには、ゲームを進めるうえで重要な情報がぎっしり詰まっている。しかし中には、攻略のヒントでも何でもない日常的な会話もある（というよりこちらのほうが多いような……）。これが、「なぜここまで」と思うくらい凝っていて、同じ人物でもストーリーの進みぐあいによって、セリフの内容がガラッと変わるのだ。

CHAPTER⑦

ゴートの森

ある日、森の中、ゾンビに、出会った。花咲かない森の道……って、なんてアブない森なんだモウ！ よりによってきこりの小屋は森の一番奥にあるし。はあ……。

さっさと用をすませてしまおう

ゴートの森はそれほど広くないが、モンスターと頻繁に遭遇するので、かなり移動しにくい。ここは耐え忍ぶ精神をもって、地道に前進しよう。

小屋の近くにレイクという冒険者がいるけど、彼は仲間に加わるわけでもなく、ただ笑うのみである。なんか、あぶないな。

木のくねりぐあいが不気味な感じを増長させる。おまけに道もぐねっている。

へんなオヤジが

レイクというこのオヤジはただただ豪快に笑ってるだけ。

何か、からかわれているような気がしないでもない。

これを持っていけばっ

このオノだな。しかしあのオヤジさん、本当に大丈夫かね。

ゴートの森に棲息するモンスター	ゾンビ	フライ
	土に潜ったりもできちゃう。	たかがハエです。たかが。

橋が架かれば世界広がる

多少危険な目にあったがオノを無事きこりに届けることができた。これであとは橋が完成するのを待つだけ。未知の世界がアレスたちを待っている！

オヤジまだ？

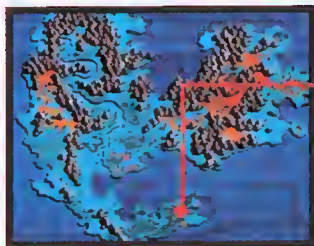
小屋で待っていても時間のムダ。ここはひとまず村に帰ろう。

お父さんとお母さんに別れのあいさつを

父からはサイスに住む叔父への手紙を、母からはお金をもらえるぞ。

橋を渡ってから

魔法使いの婆さんの家に。冷たくあしらわれる。

サイスの町と灯台が見えてくる。こっちが正解。

CHAPTER ⑧ サイスの港町

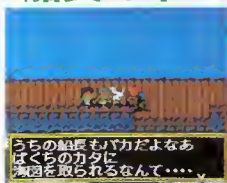
大陸に渡るならまず港町に行かなきゃね。間違っても泳いで行こうなんて思っちゃダメだ。空を飛んでいくのも悪くないけど、3人でナルの背中に乗るわけにもいかないので、やはり海路か。

すんなり大陸に行けない気配

大陸行きの船に乗るには、桟橋にある船宿の親父に頼まなければいけない。この親父が相当のヘンクツ者らしいけど、アレスたちが心配する必要はない。ブルグの村でお父さんからあずかった手紙を渡せば、ちゃんと面倒をみてもらえる。そう、2人は昔の冒険仲間だったのだ。

船宿にはいろんな人が泊まっている（というより足止めを食っている）。とりあえず全員に何度か話しかけてみよう。

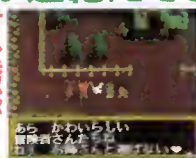
大陸のヴェーンから来た若き魔法使い。ちょっと、いや、かなり生意気。

船長のポカで海路が途絶えてるの

博打のカタで海図をとられるとは大ヒンシュクものだ。

甘い誘惑

年上のおねーさんの甘美な誘惑も。

青い誘惑

小さい女の子からプロポーズされたりする。

魔法使いの家へ！

ナッシュがひと肌脱いでくれるようだ。ありがたい。

サイスの港町付近に棲息するモンスター

ハニーデビル しつこいようだが毒には注意！

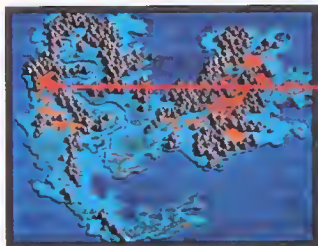
ビートル メンツにかけて、虫には負けるな。

お色気満載？

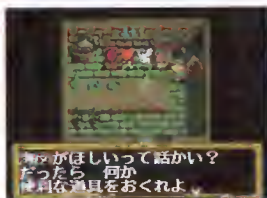
正当派RPGだからこそ、こーいった要素が際立つ。

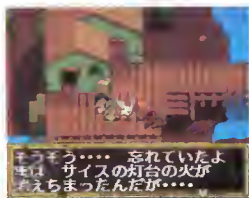
ＲＰＧの中にさりげなく入っているお色気要素は、古くはドラクエで登場したぱふぱふ娘に端を発している。視覚的に露骨なものではなく、あくまで会話メッセージで遠回しに表現する。という手法がなかなかシャレていて好感が持てる。「LUNAR」はとくにそういうのが多いので、男性諸君はお楽しみに？

CHAPTER ⑨
魔法使いの家

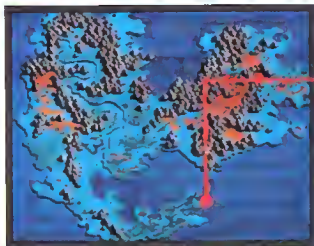
なぜか、ホンメル島の北のはずれに1人で住んでいるばあさん。こいつがなかなかくせありで一悶着。孤独な老人にありがちな性格なのかもしれないけど、ま、お年寄りは大切にしなきゃね。

ここはひとつ ギブ&テイクで

サイスの北に住む魔法使いのばあさんが、なぜか海図を持っているそうだ。さっそくナッシュの水流の杖と交換しに行こう。これで万事オーケー？

陰気なばあさん

杖と地図を交換した後もしつこく話すと、ナルをひきとりたいと言い出すオババ。

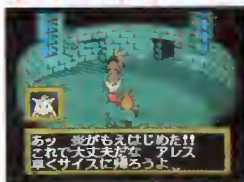
おっと肩透かし

えっ、まだ航海できないの？　船って、大変なのね。

CHAPTER ⑩
サイスの灯台

海図の次は灯台の火だあ？　まったく大人たちときたら、困った困ったというばかりで何もしようとしないからズルイよな……なとどグチっていても始まらないので、行きますか。

冒険者はつらいよ ——灯台編

海図を手に入れてこれで安心と思いきや、灯台の火が消えているので出港できないそうだ。さらに悪いことに灯台にはモンスターが住みついてしまって、危なくて近寄れないという。ええい乗りかかった船だ、この際だから僕らが何とかしますってことで、船長から火打ち石を受け取ったアレスは灯台に向かう。

マップは単純。ひたすら上の階を目指して歩け。

明かりをつけましょ灯台に

最上階の中央に行けば明かりをつけたことになる。

やっとこさカタリナ大陸へ

アレスが灯台に火をともしたとき、すっかりたくましくなった彼をルーナは眩しそうに見つめる。そう、ホンメル島を旅するうちに、アレスはだいぶ冒険者らしくなったのだ。

大陸行きの船が桟橋を離れる。アレスの胸は新たなる希望に満ちあふれていた……。

船での移動は象徴グラフィックで表される。

いよいよ新展開!!

CHAPTER⑩

カタリナ大陸のすべて の一部

主要キャラとの出会いがいっぱい

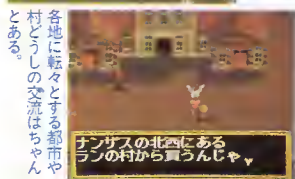
海を越え、はるばるやってきたカタリナ大陸。大陸最大の都市メリビアや浮遊する都市ヴェーン、そして女神アルテナが住む塔などがあって、いかにも文化の中心に来たという感じがするぞ。下の地図は大陸の一部だけど、とりあえず上陸した直後の時点で移動できる範囲は押さえてあるのでご安心を。

ここではすでに故人となったダインを除く四英雄のメンバー（メル、ガレオン、レミリア）と会うことができる。ダインに憧(あこが)れているアレスにとって、彼らもやはり特別な存在。ここはちょっぴりうかれながらアレスを操作するのが通(つう)だ（？）。さらに、彼らの子供たちとも会えたりできる。こりゃ楽しみだ。

フィールド移動中に出現するモンスターもより強く、難解な外見のものに

各地に転々とする都市や村どうしの交流はちゃんとある。

全体地図

①
④
⑤
⑥

女神の塔

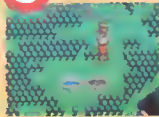
女神アルテナが住むといわれている塔。険しい山の上に建っているので、容易に近づくことはできない。ドラゴンマスターになる人物はこの塔へ行くというが……。どのみち、当分用はなさそうだ。

1 自由都市メリビア

大陸の北西部に位置する都市。ホンメル島の港町サイスと海路で結ばれている。統治者は四英雄の1人のメル(獣人)。

2 アルテナ大神殿

この世界を支える女神アルテナを祭る神殿。多くの神官たちが女神に仕えるため、日々研究と修行をしている。

3 転送の泉

地上と浮遊都市ヴェーンを結ぶ唯一の交通手段。初めて訪れる者は魔法の素質を試すため、試練の迷宮に転送される。

4 魔法都市ヴェーン

女神の塔を中心に公転している浮遊都市。魔法世界の中枢で、四英雄の1人レミリアが魔法ギルドの当主を務めている。

5 湖の村ラン

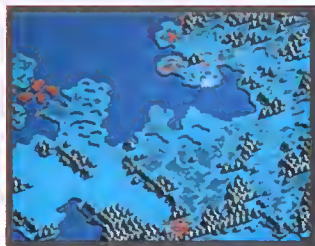
大陸西部に位置する小さな村。村人の大部分は、湖で獲れる魚を売って生計を立てている。湖の中央には小さな島がある。

6 関所ナンザス

険しい山脈で遮られた大陸の内陸部への唯一の交通路がある村。キリーという若者が関所を仕切っている。

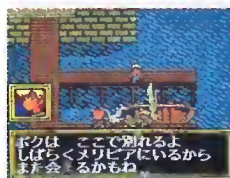
ふしぎ地帯

大陸南西部に広がる平野にあるのが大量の石柱と穴ぼこ。その形状からして、天然のものではないようだが……。はたして誰が何の目的で作ったのだろう。

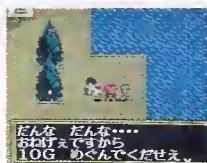
イースター島を連想させる神秘的な場所だ。

CHAPTER⑪ 自由都市メリビア

住み慣れたブルグ村と別れを告げ、冒険の旅へ繰り出したアレスだが、ついに辺境の地ホンメル島を離れ、広大なカタリナ大陸へとやってきた。おのぼりさん・アレスの誕生だ(何それ)。

大きな都市ながらも治安はかなりいい

大陸最大といわれる規模の都市、メリビア。貿易、商売、その他あらゆることが自由にできるので、都市自体の活気もある。「なんでも自由ってことは、犯罪とかも野放し状態なんじゃないの」と思うかもしれないけど、犯罪に関してはメリビアを統治しているメル提督(ていとく)が厳重に監視しているので、治安も問題ない。いわば現代社会の理想郷(きょう)のような都市なのだ。

さらにメリビアには、魔法使いたちが集う〝黒バラ通り〟という横丁がある。さすがは自由都市といったところだが、果たしてアレス一行が訪れる必要はあるのだろうか？

ナッシュとは船着き場で別れる。というより、ナッシュが勝手に行っちゃうのだ。

いろんなヤツがいる

自由都市につきものの物乞いさんもいます。

怪獣ブースカみたいな獣人も都市の住人だ。

さわやかの葉 これを煎して飲めばHP回復

やわらぎの葉 さわやかの葉の強力版ネ

いこいの葉 HP回復葉っぱの王様か？

おべんとう パーティーセットのようだ。

宝石店
メルの館
雑貨屋
武器屋
防具屋
酒場
黒バラ通りへ

LUNAR TRAVEL GUIDE Vol.7

メリビア港町旅情

港は、男のロマン溢れる大海への入り口だ。ホンメル島のサイスも港町だけど、波止場付近に立ち並ぶ倉庫、無国籍的な町全体の雰囲気からして、メリビアに港町としての魅力を強く感じる。酒場娘との淡いロマンスや、ごろつきとの殴り合いはないけど、桟橋から海をながめてみれば、海の男の孤独感に浸れること間違いなし！ なーんて適当なことを書いてはみたが、どこまでも続くノッペリとした海じゃそうもいかないか。ちぇっ、潮風が目にしみるぜ……(結局、何をいいたかったんだろう？)。

船に揺られながら見る町もまたいいモンです 酔ったそれどころじゃないけど

こういった加[illegible]雄三系カン違い野郎がいるのも、港町ならでは。うむ よしよし

四英雄の一人、メル提督にごあいさつ！

貫禄バッチリ

獣人ながら一都市の提督とは、さしずめペルーのフジモリ大統領みたいなものか。

いかにも"若い頃は暴れん坊でした"的な人がら。まあ、好感はもてる。

メル提督は元は狂暴な海賊で、"血まみれメル"とよばれて恐れられていた。しかしダインと出会ってから人が変わり、今では伝説の四英雄の１人としてメリビアの提督の地位に落ち着いている。うーん、ダインって、いろんな意味ですごい人だよな。

ジェシカって誰？

メルの娘ジェシカは美人だとか。一度お会いしたいな。

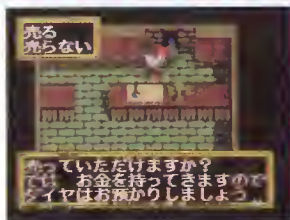
武器屋の品ぞろえ

品名	説明
メイス	まあまあの破壊力がある。
サーベル	この店では最高の武器。
ショートソード	短剣よりはいくらかマシ。
弓	遠隔攻撃ができる優れモノ。
ダーツ	威力は短剣並みだが……。
クロー	いわゆるひっかき爪ですな。

防具屋の品ぞろえ

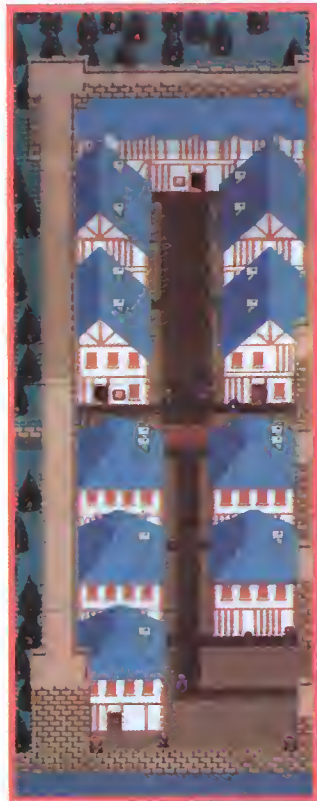
品名	説明	画像
旅人の服	いまさら買うこともないでしょ。	
かわの服	旅人の服よりいくらかはマシ。	
かわのよろい	鎧は鎧でも皮しゃたかが知れる。	
こうらのよろい	カメとかが材料だったりして	
てぶくろ	ないよりあったほうがいいモノ。	
かわのこて	手袋同様、手につける防具です	
バンダナ	男の子用の頭の防具……かな。	
サークレット	さしずめこっちは女の子用ネ。	
かぶと	重そうだから首には気ィつけて。	
鉄のたて	ただの鉄板にも見えるが	

宝石商との売買トラブル発生!!

アレスたちがメリビアに来たとりあえずの目的は、白竜からもらったダイヤを売るため。てなわけで町の出入り口付近にある宝石屋に入ってみると……なんと店員にダイヤをうまいぐあいにだまし取られてしまった！　こっちが子供だと思ってナメやがって、と地団駄を踏んでもあとの祭り。さっそく店員が逃げこんだ店の奥に行ってみると、そこは地下水路に通じていた。彼のアジトは水路のどこかにあるようだ。しかしすぐに追いかけるのはむり。なぜなら、水路のモンスターは魔法攻撃でしか倒せないというではないか！

このあと彼は奥に入ったきり出てこなくなる。ラムスとナルがオロオロしだすぞ。

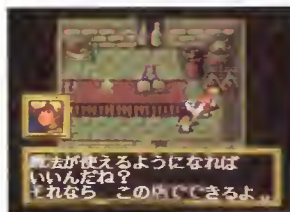
そ、そんなぁ

魔法？　オラ、そんなの、知らねえだ。このまま泣き寝入りだか？

うさん臭い黒バラ通りで神秘の力を手に入れろ

期せずして魔法の力が必要になったアレス一行。そんなとき、波止場で別れたナッシュの言葉を思い出した。そうだ、黒バラ通りに行けばなんとかなるかもしれない……。で、さっそく行ってみると、その通りの一番奥に、個人の潜在的な魔法の力を引き出してくれるという、まさに渡りに船的なお店があった。たまたまその店にいたナッシュの立会いのもとで（これが意外に重要）魔法の儀式を受けると、アレスは自らの体内に起きた変化を感じとった……。

魔術師はインテリ指向

道行く人のほとんどがこんな調子。まったく……。

おお、心の友よ！

ナッシュが立ち会っていないと儀式は必ず失敗する。まさに金の払い損さ。

魔法道具屋の品ぞろえ

光のバリア
敵の直接攻撃を無効にする。

白銀の光
MPがまあまあ回復するよ。

星の光
MPがちょびっと回復する

清めの水
毒を中和してくれるのだ。

お守り
魔法攻撃から守ってくれる。

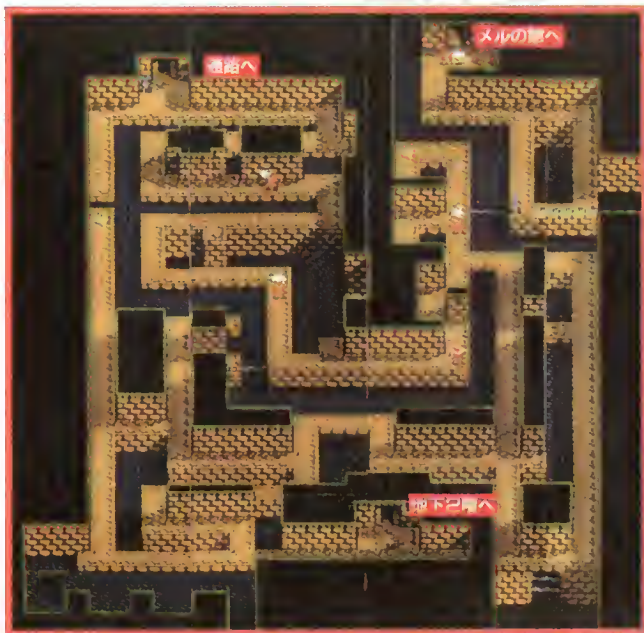
ローブ
魔法攻撃にも防御効果アリ。

水路に逃げこんだドロスを捕まえろ

黒バラ通りで魔法を使えるようにしてもらったアレスは、ふたたび宝石商ドロスが逃げこんだ地下水路へと向かう。

水路の構造はなかなか複雑なので、マップを頼りに注意して進んで行こう。ここでの戦闘は、複数の敵に対してアレスしか攻撃できないので、少々つらいかもしれない。ラムスがアイテムを駆使してアレスをサポートする……という戦闘パターンで乗り切ろう。

アレスは魔法を使えるようになったが、ラムスはあっさり「才能なし」といわれる

このような恐ろしいモンスターとのバトルも待っている 魔法で立ち向かえ!

水路に棲息するモンスター

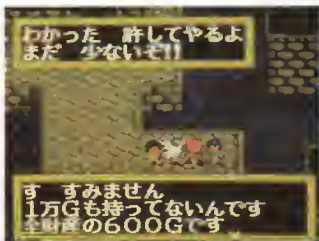
デスカラシン ピョンピョン跳ねるかわいい奴。

ポアゾン いかにも毒をもってそうな名前。

ファティスネーク ブレス攻撃には気をつけろ

トラブルは解消したが……

ドロスは水路の地下2階にいた。追い詰めるとあっさり降参し、スタコラと逃げてしまう。これで一応めでたしめでたし、というワケだ。地上に戻るとナッシュが出迎えて、アレスにヴェーンで魔法の勉強をするように勧める。アレスが決めかねていると、突然ラムスがヴェーンには行かないといい出す。ズバリ魔法の才能がないといわれ、少なからずプライドが傷ついた彼にとって、このままアレスについてヴェーンに行くことは、ある種の屈辱を意味するからだ。

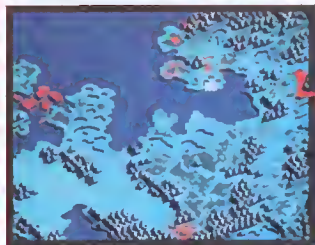
ラムスの気持ちを察し、あえてひきとめることなく彼の後ろ姿を見送るアレス。こうして2人は別々の道を歩むことになる。まあ、転んでもただでは起きない性分のラムスだから、心配ないとは思うけど……。

追い詰めたドロスをしつこくいびると、彼の全財産を取り上げることができる。主人公らしからぬ行為だが

さらばラムスよ

すっかりしょげてしまったラムスは新たな道を歩む決意を固める

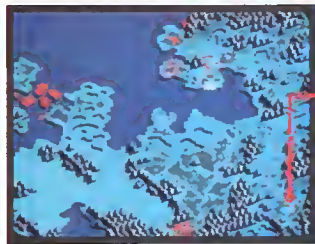
CHAPTER⑫

アルテナ大神殿

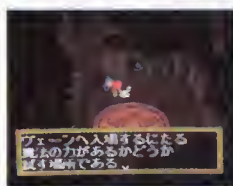
女神アルテナを祭った神殿はホンメル島にもあった。しかしここは〝大〟がつく神殿なのだ。人がいっぱいいて、作りも立派だぞ。まあ、女神の塔のすぐそばにあるんだから当たり前か。

ジェシカに会いに来たのだが……

メリビアのメル提督の館で、メルの娘のジェシカ（美人）が東のアルテナ大神殿で神官の修行をしているという情報を入手したので、ちょっぴりワクワクして行ってみたのに、彼女は休暇をとっていていなかった。あーあ、ガッカリ。しょうがないから、神殿内にいる神官たちからアルテナ神に関する情報でも聞いておこう。

小神殿同様、寄付や休憩（HP、MPの回復）もできる

CHAPTER⑬

転送の泉

転送、つまりワープのことである。私たちの世界では実現不可能なことも、LUNARの世界ならへっちゃら。ああ、魔法がある生活に憧れちゃうなあ。あれもこれもできるしい……。

なんか薄情

て、ナ・シュは先にさっさと行ってしまうのだ

魔法都市ヴェーンへの登竜門なのネ

空中に浮かぶ魔法都市ヴェーンに行くには、転送の泉からワープしなければならない。しかもアレスのような部外者は、まず魔法都市の住人にふさわしいかを判断する〝試練の迷宮〟に転送される。この迷宮を無事に脱出できた者だけが晴れてヴェーンに迎え入れられるのだ。なんとしてでも抜け出して、インテリ集団の仲間入りをしたいものだ。

とても場違いな人

この、アレスの隣にいる人物をよく見てほしい。ゲームにくわしい人なら「この姿どっかで」と思うに違いない。さらに、話しかけるとかなりショッキングなことをいうぞ!?

カタリナ大陸に棲息するモンスター

ギガフライ

俺はカキフライのほうがいいな

デッドリーブッシュ

狂暴化した草むらというべきか

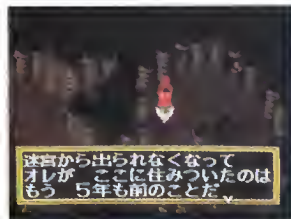
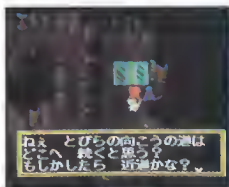
ファイアドード

見ためはかわいいけど

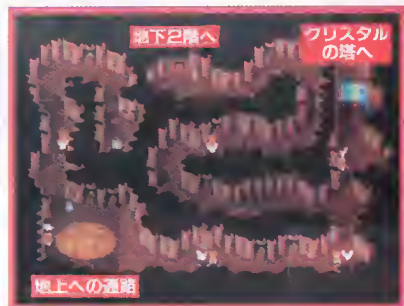
ワイバーン

魔法で攻撃してくるようです

試練の洞窟でアレスの魔法の才能が試される

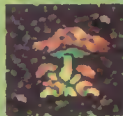
どうやらこの迷宮はヴェーンの地下にあるようだ（浮遊都市の地下……ううむ)。とにかくここを脱出しない限りは始まらないので、上を目指してガンガン進もう。ここの洞窟は本当に1人で攻略しなければならないので、危ないと思ったら早め早めに回復アイテムを使おう。メリビアの黒バラ通りの魔法道具屋で売っているMP回復アイテムを買いだめしておくと展開がいくぶんラクになるだろう。ちなみに迷宮内には宝箱もけっこうあるので、取り逃さないように。

何やら意味ありげな場所だけど、とりあえずは無視して可

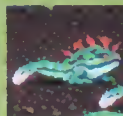
洞窟にはアレスのほかにも多くの人々が挑んでいる。中には"イノちゃってる"人も

地下1階

地下2階

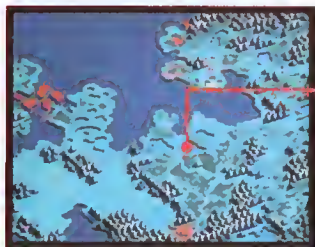
地下3階

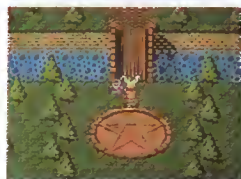
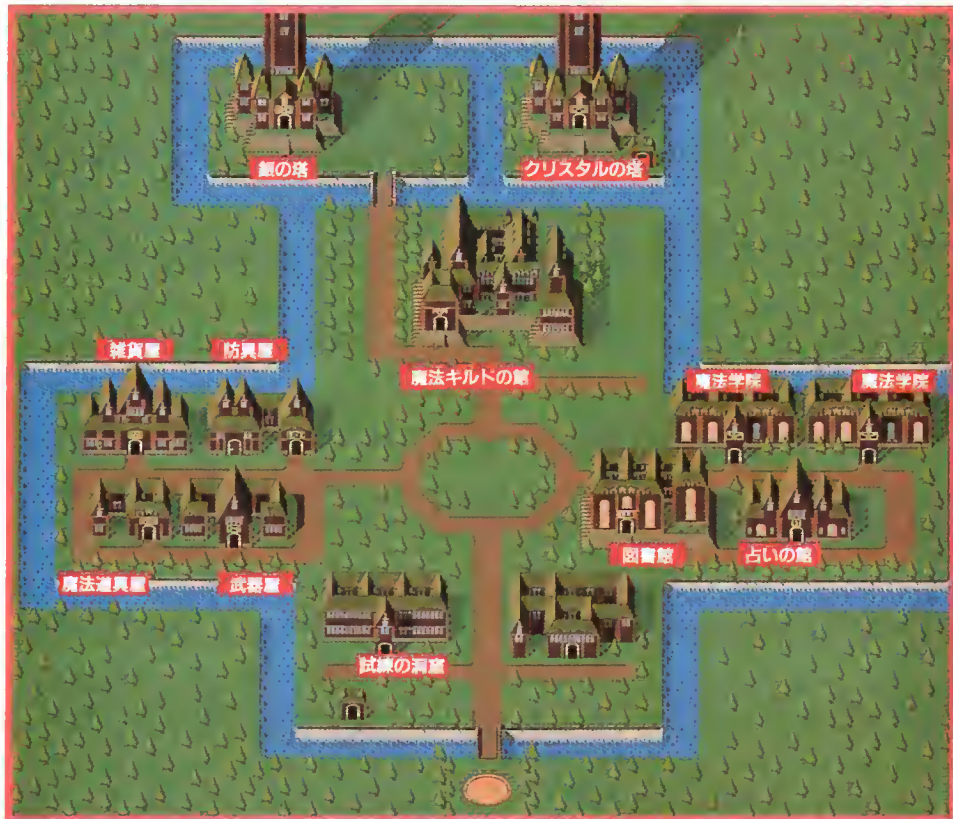
試練の洞窟に棲息するモンスター

ポアソン
やはり毒攻撃には注意

デスマッシュ
キノコには殺されたくないなあ

エレドータス
エレクトリックサンダー攻撃!!

デッドボール
こやつも魔法攻撃してくるのだ

CHAPTER ⑭ 魔法都市ヴェーン

その名のとおり、右を向いても左を向いても魔法だらけの都市だ。メリビアの黒バラ通りで魔法の未熟さをさんざんバカにされただけに不安はあるが、笑顔とガッツでぶち当たろう。ソレッ。

本場で魔法の勉強をしましょう！

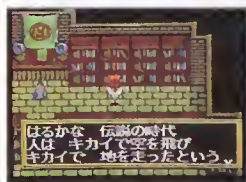
試練の迷宮を無事抜けると、晴れて魔法都市ヴェーンに入ることができる。出口で待っていたナッシュによると、ヴェーンで魔法を学ぶには、どこかの学院に入門しなければならないそうだ。そういうと彼はスタスタとどこかに行ってしまうので、お師匠さん探しは自分でしなければならないようだ。そのついでに、ヴェーンの都市の構造を把握するため、隅々まで歩いてみよう。道行く人の話を聞いてみると（黒バラ通りにいたような高慢ちきなヤツはいない。さすがは魔法文化の中心。皆さん人間ができている）、大陸の辺境や邪悪な存在の魔法帝国についての情報が得られる。この世界の全体像もおぼろげながら見えてくるぞ。

一度ヴェーンに来てしまえば地上との行き来がラクに。

浮遊する陸地論

ヴェーンは女神の塔の周りの上空に漂う都市だ。フィールド移動時にもゆっくり円を描いて空中を移動している様子が見える。規模は違えど、このような浮遊する陸地は、ゲームに数多くみられる。〝地下が空中にある〟という哲学的な不条理さ（ホントかよ）が非常に興味深いがそれはさておき、なぜ浮遊する陸地はゲームの舞台設定で多く使われるのだろうか？　それは、〝浮遊する陸地にはプレイヤーにあっといわせる何かがある〟ということに他ならない。「じつはこの世界は宙に浮いているんです」というように設定上でもひと際立つし、「ＬＵＮＡＲ」のヴェーンのように視覚的にもひと際立つ。つまり浮遊する陸地は、ゲームを作る側にとって非常においしいフィーチャーなのだ。かといって、安直さをどうこういうつもりはない。なぜなら、今回も素直に驚かせてもらったのだから……。

浮遊する大地の地中にはモグラさんとかミミズさんとか、住んでいるんでしょうかねえ

空気はどうなんだろう　アンデスの山奥みたいにすごく薄いとか

まずはブラブラ歩き回ってみましょう

図書館でちょっぴり知的な気分

キカイ？　キカイって、あの〝機械〟のことですか？

試練の迷宮の出口から右に進み、中央の大通りに沿って進むと、右側に立派な建物が見えてくる。この世界の歴史や神についての記述、そして魔法の学門書などありとあらゆる本がそろっている図書館だ。蔵書の数はゆうに1000を越えるというからハンパじゃない。すべてを読むことは不可能だけど、それらの本の内容の一部をごく断片的に知ることはできる（本棚に向かい合ってＡボタンを押す、という操作で）。それによると、この世を創造したのはアルテナ神で、アルテナを守護する４種類の竜の存在によってこの世の秩序は保たれているという。〝すべての竜が死に絶えると世界が滅びる〟なんて恐ろしい記述もあったりする。さらにドラゴンマスターについての記述もいくつかあり、今まで不透明だった設定部分が、だいぶ明らかになる。

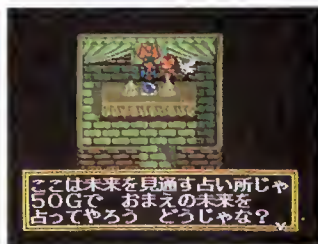
中にはヘンな書籍も……

初級魔法講座　その１
火の魔法と精霊について
第１巻　火の用心

本のタイトルのネーミングセンスが、なんかいい。

彼女たちがいかに優秀かはみんなも知ってるよねー!?

インチキチックな占いの館

図書館のお隣りの建物は占いの館だ。50Ｇで未来を占ってくれるというけど……まあ、一度は試してみるのもいいかもね。ちなみに占いを断ると、ワリととんでもないことを言ってくれる。

えてしてゲームで登場する占い師はうさん臭いのが多い。はたしてコイツは？

ショッピングエリアもあるでよ

武器屋の品ぞろえ

防具屋の品ぞろえ

雑貨屋の品ぞろえ

若者たちが勉学にいそしむ場

図書館の裏には、魔法学院が2軒、建ち並んでいる。2つもあればどっちか入れてくれるでしょと思いきや、両方とも取り合ってくれなかった。ギャフン。しかたがないので、両魔法学院の生徒にかたっぱしから話しかけて、ヴェーンに関する情報を仕入れるだけに留めておこう。

情報といってもそこは思春期まっ盛りの学生、彼らどうしの身近な話題がメインになるだろう。

まあ、いろいろな意味で、魔法学院には最低一度は訪れておいたほうがいいぞ。

まさにスクール！

勉強する場所はどの世界でも同じだなあ。しかし「替え玉受験はダメだぞ」にはマイッタ。

魔法道具屋の品ぞろえ

光のバリア
魔法攻撃がへっちゃらに！

太陽のしずく
炎の魔法 わかりやすいね

にじのしずく
石化解除には虹が効くとか

雲のしずく
麻痺してもこれさえあれば

清めの水
毒に侵されたらすぐコレ

みなぎりのゆびわ
攻撃力が一時的に上がる

お守り
持ってるだけで耐魔効果か

白銀の光
月の光は星より強力です

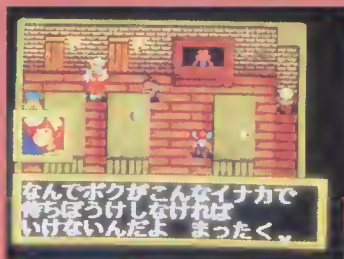
星の光
廉価版・MP回復アイテム

力のバリア
直接攻撃がへっちゃらに!!

LUNAR TRAVEL GUIDE Vol.9

ナッシュはエリート少年像

チョッピリキザっぽい外見とトゲのある言い回しがトレードマークのナッシュ。たしかに鼻持ちならないヤツだけど、ヴェーンでの評価はかなり高いようだ。彼はガレオンが講師を務める魔法学問所の生徒だし（それは魔法を学ぶ者にとってそれは最高の名誉である）、彼がホンメル島に行ったのもガレオン直々の命令だというから、並みの生徒じゃないということがわかる。これなら少々他人を見下すような性格になるのもうなずけるな。しかし、まったく正反対のタイプのアレスと意外にウマが合うあたり、根は素直でいいヤツなのかもしれない。

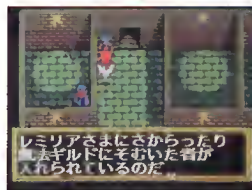
彼の攻撃魔法はとても頼りになる。口だけではないようだ

彼のセリフを注意深く見ていると、優等生の物の考え方がよくわかる……かも

魔法ギルドの館には四英雄のうちの2人がいるんだって

魔法都市の中心にある魔法ギルドの建物。この広間に入れるのはまだまだ先のこと。

ヴェーンの中央広場から少し北に行くと、ひときわ大きな建物がある。ここが魔法ギルドの館だ。魔法ギルドとは一種の組合のようなもので、これに入会していないとヴェーンに留まることができない、という決まりがあるのだ。じゃあ寄ったついでに入会手続きをしておこう……と思ったら、ギルドの当主のレミリアが人と会うのを嫌って、結局会うことができない。宰相のガレオンも留守のようだし、なんとなく拍子抜けしてしまうかもしれない。ここはひとまずヴェーン内で入れる建物をすべて回って、都市の全容を知ってからもう一度来るのがいいかもしれない。すぐに追い出されるワケでもないしね。

学び舎にありがちのこういった噂。ちなみにミアとは魔法ギルド当主の娘のことね。

地下は牢屋

囚人はみな凶悪犯かと思いきや、そうでもないようだ

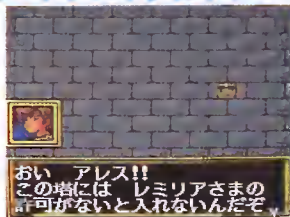
英雄にはすぐに会えません

すでに知っているとおり、ガレオンとレミリアは、ダインとともに冒険をした四英雄のメンバーだ。今ではレミリアはヴェーンの魔法ギルドの当主に、ガレオンはギルドの宰相になっているが、2人ともどうも様子がおかしい。優しいはずのレミリアは自分に逆らう者を見境なく投獄したり、ギルドの運営一切をガレオンに任せたり、ガレオンはしょっちゅうヴェーンを離れ、長い間戻らなかったりと、四英雄のイメージとのギャップがありすぎる。時の流れがそうさせたのか、それとも……。

何やら謎がありそうな銀の塔&クリスタルの塔

ヴェーンの象徴は不思議だらけ

都市の北に並んで建っている銀の塔とクリスタルの塔はヴェーンのシンボルだ。といってもちゃんと実用性もかね備えている。クリスタルの塔の説明は右のコラムにしてあるのでそれは置いといて、銀の塔は最上階が宝物庫になっている。そこには神器が収められているそうだ。塔の各階にはドロボウよけのモンスターが放たれているので、容易に登ることができない。それ以前に、塔の全体に張られているアルテナの結界によって、ほとんどの人間は入ることさえできないのだ。しかし、しかしである。アレスが門番の忠告を無視して入り口を進むと、なんとスンナリと入れてしまったではないか！　どうやら竜の指輪と何か関係がありそうだが詳細（しょうさい）は謎だ。で、調子に乗って上の階に行こうとすると……。

突然フラッシュ

塔に入るなり、白竜からもらった指輪が光った。これは何を意味するのか!?

これがミアちゃんか

塔の中にいた少女こそ、ウェーンの学生たちのアイドル　ミアなのだ

彼女は豹変した母レミリアに心を痛めているようだ

クリスタルの塔に入るには…

銀の塔は陸続きで入ることはできたけど、クリスタルの塔は川（お堀？）があるため、歩いて近づくことができない。何でも、この塔の最上階の〝星宮の間〟はヴェーンの魔法の力を操るという、いわば都市の中枢（ちゅうすう）部。高位の魔法使いは転送の術で瞬時に行けるんだけど、一般人がそうやすやす近づけないのも納得がいく。住人の噂ではクリスタルの塔に続く秘密の入口もあるというのだが、無理して急いで行くような場所でもなさそうだ。機会があればいずれ、ね。

内部に放たれたモンスターは銀の塔のそれよりも強い　もし入ったら、心してかかれ

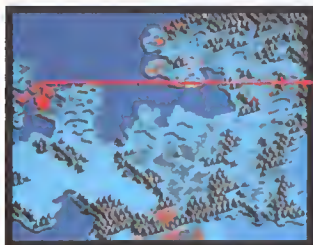
LUNAR TRAVEL GUIDE Vol.10
LUNARの世界と機械

ＬＵＮＡＲの舞台は、剣と魔法とモンスターのいわゆる一般的なファンタジー世界に、機械文明もちょっぴり混ざった、やや特殊なものである。ゲームの前半では機械文明のかけらも登場しないけど、大陸に渡るとそれについての情報をちらほら耳にするようになる。しかし一般の人々に対する機械文明の評判はあまりいいものではない。ＬＵＮＡＲでいう機械文明は〝過去の遺物〟であり、〝魔法より劣る存在〟なのだ。現代の地球社会で最も幅をきかせている機械の文明が別の世界でこうもケチョンケチョンにいわれているのも、ある意味で痛快である。

オープニングに出てくる飛行船のような乗り物　これも機械文明の産物ですな

大陸の奥には機械文明がいまだ健在の町もあるとか　見てみたいものだ

CHAPTER⑮ ランの村

LUNARの世界にある村の中で、最も魚臭いと思われるのがこのランの村だ。その証拠にホラ、雑貨屋では魚のくんせいが売られているじゃないか（ホラ、じゃないよ）。

悩みなき漁村は今日も平和です

湖で捕れる魚を売って生計を立てているランの村。だが正確には湖ではない。以前は湖だったかもしれないが、現在は海とつながっているので、捕れる魚は海水魚だと思われる。

まあ、静岡県の浜松市にある浜名湖のようなものだが、ウナギを特産品としているわけじゃないぞ（だから何なんだ）。

海岸沿いにあるこの小さな村には、ルーナのように歌うことが大好きで、アレスたちにも快く美声を披露してくれる女の子がいる。思わず聞きほれてしまう彼女の歌声は、村人たちにも大評判なのだ。

でも、他にはこれといって目立ったものがない。いたって平凡な村なのだ。唯一気になる船着場では、職人気質の船頭さんにどなられてあっさりと追い返されてしまうし……。

だからといってこの村に二度と来る必要がないかというと、そうでもない。もう少しストーリーが展開すれば、いやがうえにもココに訪れなければならなくなるのだ。

そのときには、ある主要キャラクター1人を加えたうえで、さらなる冒険へと進むことができるぞ。

ということで、まずはこの村の存在をあまり気にせず、新たな仲間との出会いに期待しつつ、ヴェーンでできることを先に片付けてしまおう。

魚好きのナルが喜びそうな村だ。どうでもいいがアレスもちゃんとカルシウム採れよ

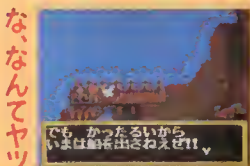
漁村の明るい人々

漁村というと、なんとなく陰気でジメジメしたイメージがあるけど（失礼！）、ランの村は決してそんなことはない。むしろほかの町よりも風変わりでユカイな人が多いくらいだ。

歌姫ここにもあり

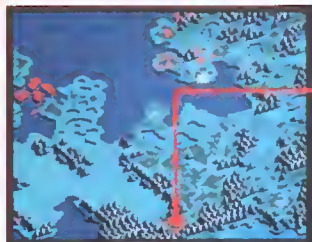
ワンパク坊や

な、なんてヤツ

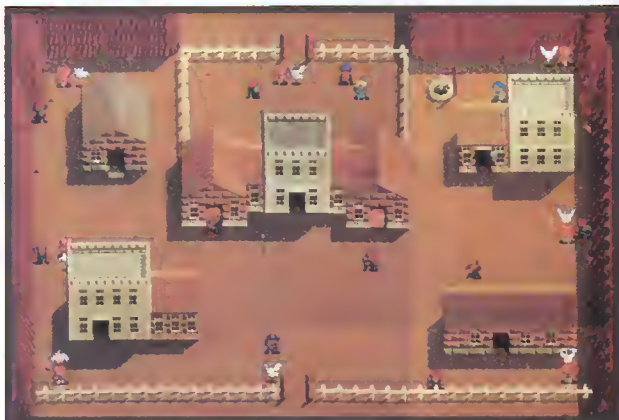
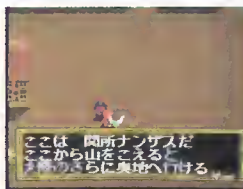
これらはほんの一例。残りは実際にプレイしてからのお楽しみだよー。

雑貨屋の品ぞろえ

やわらぎの葉	おべんとう	魚のくんせい	にんにく
もうおなじみのHP回復アイテム。	店によって中身は違うのかしら	これも一応HP回復なのネ	かなりハッスルできまっせー。

CHAPTER⑯

関所ナンザス

関所というより、ガラの悪い人たちのアジトといった感がある村、ナンザス。でも頭領のキリーのおかげで大きなもめごとは起きないそうだ。何にせよ、平和はいいよな。

さらなる冒険の舞台への通用門

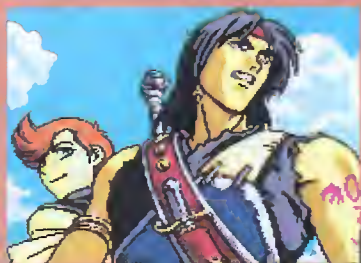
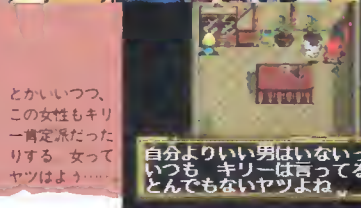
湖の村ランから南東にずっと進むと、南北を山に挟まれた村、ナンザスがある。南の山脈からさらに内陸部に行くには、この村の中にある関所を通らなければならない。道中の洞窟にはモンスターが住みついているため、村の男たちが有料でボディーガードしてくれるそうだ。この関所を仕切っているのは、わずか18歳の若者キリー。彼の許可なくして関所をくぐることはできないんだけど、アレスが訪れたときは幼なじみの女性（オヤ？）に会いに出かけていて不在だった。うーん、いい加減なヤツだ。でも、村人からの信頼は厚いナイスガイなんだってさ。

キリーはいずこに行ってしまったの？

どうやら村にはいないようだ。日を改めてまた来るか。

またこのおやじ

ゴートの森で会ったレイクが。相変わらず豪快な笑い。

LUNAR

キリーに見るプレイボーイ像

ナンザスの頭領キリーは、その腕っぷしはいわずもがなだけど、あちらのほうも相当の〝ヤリテ〟のようだ。彼いわく「世界中の女の子はすべて俺サマに惚れる」んだそうだ。へえへえそうですか。しかしそのうぬぼれに近い自信も、あながち根拠がないわけではない。展開が進むと彼と行動をともにすることになるが、彼は行く先々の町の女性にやたらと声をかけるのだ。それも何らかの形で相手を思いやるセリフを……。そこで、あるキーワードが導きだされる。〝押しが強く、親切〟。これがモテる男の条件かもしれない。そこのキミ、メモしとくように。

たしかに、なかなかの男前ではある。しかし、彼の魅力は容姿だけでは語れない

とかいいつつ、この女性もキリー肯定派だったりする　女ってヤツはよう……

CHAPTER⑰

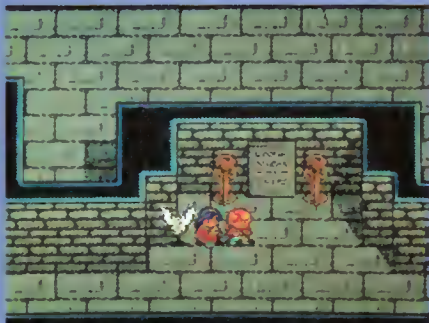
このあとどーなるか気になる人のために

というわけで、冒頭のホンメル島の紹介と、カタリナ大陸の序盤までの攻略はここまでだ。以降のページでは主な登場人物のくわしい紹介があるので、そちらのほうもお楽しみに。そうそう、「ここまでストーリーの展開を紹介してハイサヨウナラじゃ、先が気になっちゃって、しょうがないジャン」という人のために、以降のハイライトシーンをちょっとだけお見せしよう。

ＢＥメガとしても、本当はもっと先まで紹介したいんだけど、ページの都合とか、いろいろ事情があってねえ……。大人の社会って、難しいな。

ともに冒険するメンバーはコロコロ入れ代わる。そこがこのゲームの面白いところだ。

ハイライトシーン

ミアとこんなこともしちゃう

いろいろなできごとを経て、ミアと２人きり（＋ナル）で冒険することに。彼女の攻撃魔法は大いに期待できるぞ。

やっとこさ出会えたジェシカのねーちゃん

ジェシカとはとある村でバッタリ会える。フムフム、たしかになかなかのべっぴんさんですな

ハーイ!! こんにちは!!
私は ジェシカっていうのよ

新たな場所に行くにつれ、モンスターも強く、ゴツい外見のものになっていく

この怪しげな場所はなんなんだ?

部屋の中央にいるのは、ひょっとして、とても偉大なお二方では──。何でまたこんないかがわしいムード漂う部屋にいるんでしょーか?

私は 魔女ゼノビア････
辺境に住む 魔族の長だ!!

TO BE CONTINUED!

CHAPTER ⑮

LUNARの世界の住人たち

アレス・ノア

ドラゴンマスターに憧れる緑の瞳の少年

「ＬＵＮＡＲ」本編の主人公、アレスは北方の開拓農民の村、ブルグに住む少年だ。彼の朝の日課は、年に一度行われる女神様の祭りで歌われる歌の練習。といってもアレス本人が歌うのではなく、幼なじみのルーナの歌に合わせて竪琴を弾くのが彼の役目なのだ（もちろん、竪琴の腕前は村の人々も保証ずみ）。ルーナのことは好きだけど、何事にも積極的な彼女の態度には多少苦手意識を感じており、そこをナルにいつもからかわれている。ダインに憧れを抱く冒険家なのだ。

PROFILE

●年齢／15歳
●身長／168cm　●体重／52kg
●出身地／ブルグ
●好きなもの／琴と冒険
●嫌いなもの／弱い者いじめ

ナルとは大の仲良し。いつも一緒にいるぞ。

攻撃・魔法ともに強力。さすがは主人公。

●アレスの使う魔法

名称	対象	効果
さわやかの祈り	味方全員	ＨＰ回復
炎	敵１匹	火
やわらぎの祈り	味方１人	ＨＰ回復
フレイム	敵全員	火
烈火	敵１匹	火
やすらぎの祈り	味方全員	ＨＰ回復
フレイムボム	敵全員	火
白熱波	敵１匹	火と光
光熱波	敵全員	火と光
撃走炎	敵１匹	火体当たり
光弾雨	敵全員	火と光

ルーナ

すべての人々から愛される村一番の歌姫

物語の鍵を握るヒロイン、ルーナ。彼女はもともと孤児だったがアレスの両親に引き取られ育てられた少女だ。当然アレスとは幼なじみで、昔から2人はいつもいっしょ。アレスの両親も、彼女を実の娘のように育ててきた。アレスよりもルーナのほうが造りのいい部屋を与えられていることを見れば、どれだけ彼女が両親から愛されているかがわかるだろう。彼女の歌声は人々からも村一番と評判で、事実モンスターの心を和ませてしまうほどの強い魔力をもっている。アレスが竪琴を弾くようになったのも、彼女と歌の練習ができるため……なのかもしれない。最近は同い年のアレスよりもちょっぴり大人ぶっていて、お姉さんのようにふるまっているが、これは本心ではアレスにほのかな恋心を抱いている自分に対しての照れ隠しかもしれない。

キャハ♡

PROFILE

- 年齢／15歳
- 身長／166cm　●体重／48kg
- B78 H54 W79
- 出身地／不明
- 好きなもの／歌・空の蒼い星
- 嫌いなもの／毛虫

ルーナの歌声は聴く者に安らぎを与える。

ルーナの武器は、歌。歌は世界を救うのだ？

●ルーナが歌う曲

名　称	対　象	効　果
さわやかの歌	味方全員	HP回復
みなぎりの歌	味方全員	攻撃力UP
あやかしの歌	敵1匹	敵を混乱させる
きよめの歌	味方1人	毒を消す

ナル

アレスの相棒､物語のマスコット的存在!

アレスの行くところ、必ずといっていいほどナルの姿があることに気づいただろうか？ それほどこの2人（正確には1人と1匹？）は、小さい頃からいっしょに育てられてきた。ナルはアレスにとってペットではなく、大事な〝親友〟なのだ。ナル本人もアレスの両親がアレス、ルーナとともにナルを兄弟同然のように育てたため、自分は空も飛べる人間みたいなもんだと思っているフシがある 口が悪いためアレスとしょっちゅうケンカはするが、本当はアレスのことが大好き なんだかんだ言いながら、冒険中アレスの横に常にいるのがその証拠だろう。

ところで、ナルはぱっと見た感じでは〝羽の生えたネコ〟のような姿をしている。過去の歴史に精通する魔法都市ヴェーンでも、ナルがどんな種族なのかわからずじまい、謎の生物？

PROFILE

- ●年齢／？歳　体重／4.1kg
- ●体長／30cm（しっぽ含まず）
- ●出身地／ブルグ？
- ●好きなもの／おしゃべり・魚
- ●嫌いなもの／キャットフード

ネコのようて、ネコじゃない、人語を解する不思議な生き物なのてある

戦闘には参加しないか、モンスターと話し合える

ナルだけの特技!!

ナルはモンスターの名前がわかる唯一のキャラ ピンチのときは、画面外に救い出してくれる

ラムス・ファーマイン

一獲千金を夢みるお坊っちゃま？

ブルグ村の村長、ファーマイン家の一人息子でアレスの友達。

アレスよりやや年上で目はしがきくが、村人の間では、「あの年になっても考えていることが子供なんだから……アレスのほうが立派だわ」などという声もちらほら聞こえてくる。

彼の口癖は、「近い将来、僕は大金持ちになってやるさ！」。ただ心意気は立派なものの、逆にこの意気ごみが村長や、ばあやを心配させる材料となっているようだ。なぜなら、彼は人一倍欲は強いのに、それではいざ自分が金持ちになるにはどうすればいいか？といった方法論をしっかり持っていない。冒険に出てお宝を見つけりゃ何とかなるさ的な気楽な考えしかもっていないのだ。このへん、村長のお坊っちゃまとして育てられたラムスらしいのかも。

PROFILE

- 年齢／17歳
- 身長／170cm　体重／83kg
- 出身地／ブルグ
- 好きなもの／お金・睡眠・食事
- 嫌いなもの／オヤジの小言

悪だくみするときは、いつもアレスを誘う。

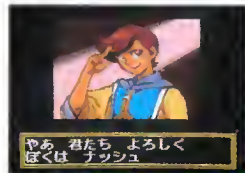
魔法が使えないので、肉弾戦になってしまう。

ラムスの将来に期待したい!!

冒険の序盤で、ラムスはアレスたちと行動を別にすることになる。たぶんこれは自分に魔法の素質がないことを知ったためなのかもしれない。ただラムスは、これでひと回り大きく成長したはずだ。次に会うのが楽しみ

ナッシュ・ルーマック

PROFILE

●年齢／17歳
●身長／172cm　体重／57kg
●出身地／不明
●好きなもの／カッコイイもの
●嫌いなもの／不潔な場所

ナッシュの口調は独特　聞けばすぐわかる

雷の魔法攻撃が得意。ビリビリきてます！

ナルシスティックな青年魔道士

魔法都市ヴェーンの魔法使い見習い。魔法使いに多く見られるのだが、魔法を使うにはその者に魔法の資質が必要なため、資質がない者よりも自分のほうが上だと錯覚する傾向がある。ナッシュもまた、自分はエリートだとウヌボレている若者の1人。特に彼は四英雄の1人、ガレオンに目をかけてもらっているせいかプライドも非常に高く、いちいちそのセリフには引っかかるものが多々ある。が、どうやら根は意外と気弱。たぶん、彼は幼い頃から自分の魔法の才能というもの以外に頼るすべがなかったのかもしれない……。彼はミアをひそかに恋しているのだが、身分があまりに違いすぎることを自分でもよくわかっているため、彼女に告白する気などはもうとうない。もしかすると、アレスの仲間の中では一番普通人なのかもしれない。

●ナッシュの使う魔法

名　称	対象	効　果
雷撃	敵1匹	雷
雷撃波	敵全員	雷
放電玉	敵1匹	放電
放電弾	敵全員	放電
雷神牙	敵1匹	落雷
雷神撃	敵全員	落雷
雷しばりの呪方	敵全員	敵をマヒさせる

ミア・オーサ

お嬢様育ちの過激な魔法使い、美少女度120%！

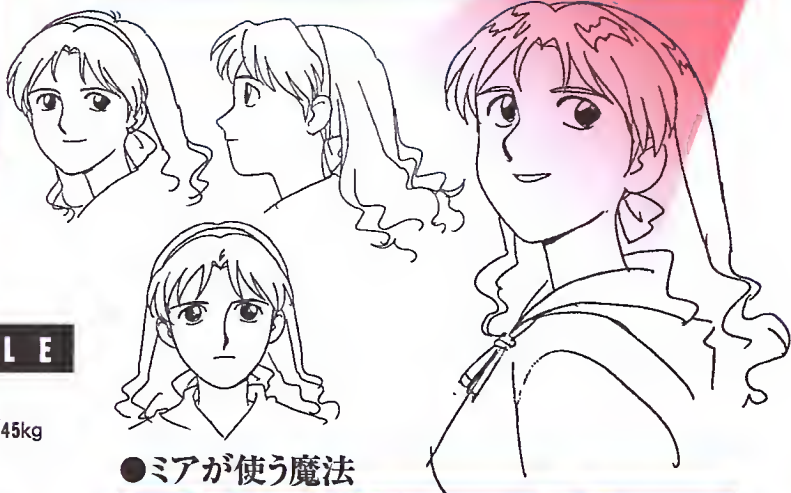
魔法都市ヴェーンの当主、またかつての四英雄の１人でもあるレミリアの娘。そのしとやかな雰囲気はまさに深窓のお嬢様という言葉がぴったりだ。ちょっぴり気弱でおっとりしたところがあるものの、魔法の才能は並外れたものを持っている。特に攻撃魔法系は属性の違う火、風、水、地の四大元素を自在に操るだけでなく、精霊魔法まで使えるというすごさ。

ただ彼女は、1000年の歴史をもつ魔法ギルドとヴェーンを将来背負わなくてはならないというプレッシャーを感じている。才能を別にすれば、彼女は普通の女の子。体の線が出ないルーズな服をいつも着ているのも、自分は魅力がないと思いこんでいるからだ（実際はかなりプロポーションがいいとか？）。彼女のファンクラブがあり、ブロマイドも出回っているらしい。

PROFILE

●年齢／16歳
●身長／163cm　体重／45kg
●B86 W56 H88
●出身地／ヴェーン
●好きなもの／花・音楽
●嫌いなもの／人が多い所

彼女はヴェーンで会うことができるぞ

魔法攻撃は多彩でハデかなり使えます

●ミアが使う魔法

名称	対象	効果
やわらぎの祈り	味方１人	ＨＰ回復
あやかしの呪方	敵全員	敵を混乱させる
ディプロテクト	敵全員	防御力ダウン
アイスアタック	敵全員	氷
フレイム	敵１匹	火
フルストーン	敵全員	地
フレイムボム	敵全員	火
デヒール	敵１匹	ＨＰ吸収
トルネード	敵１匹	竜巻
ウォーターラン	敵全員	水
スピルアタック	敵１匹	精霊
アイスウォール	敵全員	氷

ジェシカ・アルカーク

猫かぶりのファザコン(?)オテンバ猫娘

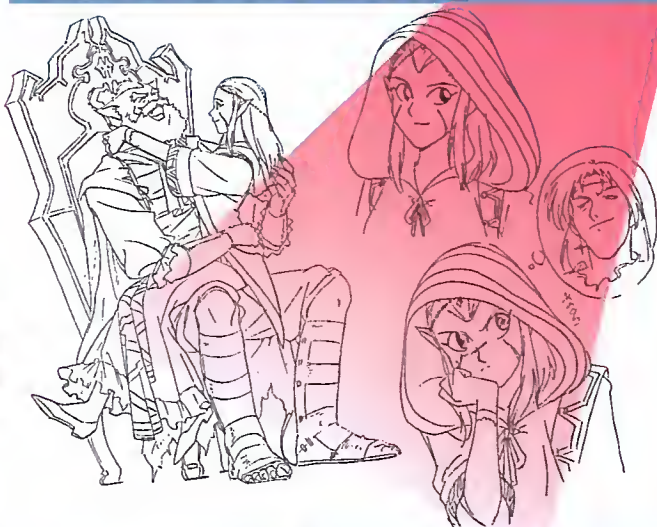
自由都市メリビアの総督である獣人メル・デ・アルカークの一人娘。母親は彼女が赤ん坊の頃に亡くなってしまったらしく、そのため彼女はメルの溺愛の元に育った。ただメルの前ではおしとやかな少女を演じているが、本当の彼女は元海賊だった父親ゆずりの元気な……というより、とんでもないオテンバ娘。さすがは四英雄の１人、メルの血をひく娘、と町でも評判だ。しかしながら、父親のメルを安心させようとするこまやかな気配りは忘れていない。母親の優しい心も受け継いでいるようだ。

現在はアルテナ神宮の卵として修行中の身で、回復系の魔法が得意。物語中ではキリーというコンビを組むが、はっきりいってキリーくらいの度量がないとつき合えないのかもしれない。なにせ、ナンパしてきた男どもをぶちのめすくらい強いのだ‼

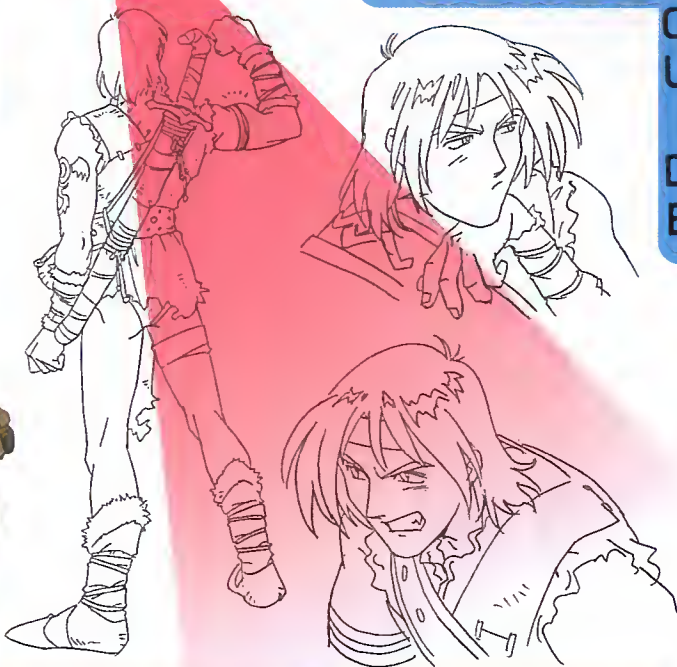
PROFILE

- ●年齢／16歳
- ●身長／172cm　体重／50kg
- ●B81 W59 H82
- ●出身地／メリビア
- ●好きなもの／お父さん・ケンカ
- ●嫌いなもの／お稽古・軟弱男

メルの屋敷でも、彼女の人気はピカ一だ

性格に似合わず（?）、回復魔法を専門とする

●ジェシカの使う魔法

名　称	対象	効　果
やわらぎの祈り	味方１人	HP回復
きよめの祈り	味方１人	毒消し
やすらぎの祈り	味方全員	HP回復
とかしの祈り	味方１人	まひの回復
めざめの祈り	味方１人	混乱、恐怖、眠り、魔封じ回復
いざないの呪方	敵全員	敵を眠りに落とす
あやかしの呪方	敵全員	敵を混乱させる
法円の守り	味方１人	敵の直接攻撃を無効にする
みなぎりの呪方	味方１人	攻撃力をUPさせる
魔法円の守り	味方１人	敵の魔法攻撃を無効にする

キリー

PROFILE

- ●年齢／18歳
- ●身長／180cm　体重／75kg
- ●出身地／どこかの山
- ●好きなもの／女・酒・ケンカ
- ●嫌いなもの／弱い奴

キリーの女ったらし度はどこでも見れるぞ

肉弾戦は彼にお任せ背中の剣がうなるぜ！

正義の山賊、キリー様のお通りでいっ！

18歳にして山賊の長を務める、自称男の中の男。身の丈ほどもあるバスターソードを繰り、とにかくケンカっぱやい。また女好きで、女の子はすべて自分にほれるものだと勝手に思い込んでいる自信過剰ぶり。もちろん男前だし、男気もあるから実際にもモテるみたいなんだけど……。

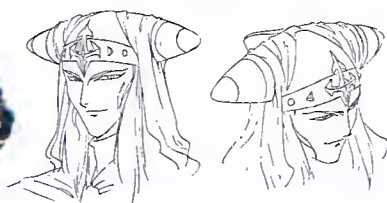
性格的にはけっこうゆがんでいて、いい人といわれるのを死ぬほど嫌うタイプ。ただ少年の頃メル提督に助けられ、恩を感じているようだ（この頃、ジェシカと知り合ったそうな）。キリーの男気に惚れたメルは、彼に目にかけ、ナンザスの関所を彼に託した。元山賊ではあるが、今では関所内にひそむモンスターから関所を通る通行者を守る正義の味方（？）として知られている。ただ、元山賊の荒くれどもをこの若さで指揮しているのだから彼も相当なタマである。

●キリーの使う魔法

名　称	対象	効　果
気合剣	自分	攻撃力UP
分身の術	自分	分身
早がけの技	自分	移動回数が２倍
かわしの術	自分	別の場所に現れる

四英雄 LUNARの世界を救った英雄たち

冒険中、ところどころでその名を聞くことができる四英雄。彼らはその昔、ＬＵＮＡＲの世界を危機から救った英雄である。そのメンバーは自由都市メリビアの長である獣人メル、魔法都市ヴェーンの長レミリア、その宰相ガレオン、そしてリーダーであるドラゴンマスター・ダインの４人。ただ、ダインだけはすでに死んでいるため物語には登場しない。出てくるのは物語冒頭に登場するダインのお墓のみ、というわけだ。

それにしても、アレスのパーティーにはこの四英雄の血を引くキャラが２人も加わってくれている（ミアとジェシカ）。アレスたちは今後の活躍によって次代の英雄となるのかもしれない。が、それはまた後のお話。

ガレオン

魔法都市ヴェーンにある魔法ギルドの宰相。現在の魔法ギルドの実権は彼が握っており、その実力も今は亡きドラゴンマスター・ダインを凌ぐとすら言われている。ここ最近、魔法都市を離れることが多いとか。

実力は一番、ダインの元親友

メル

自由都市メリビアの提督。昔はメリビア周辺の諸島を縄張りにする海賊の親分だった。10数年前、獣人の海賊であった彼が人間の貴族と結婚し、町中の大ニュースとなった。妻はジェシカが幼い頃に亡くなっている。

"血まみれメル"の異名を取る男

レミリア・オーサ

魔法ギルドの現当主。娘のミアがいることからも、年が若くはないことがわかるが（失礼）、その美貌はいささかも衰えていない。魔法の実力も、ドラゴンマスターに次ぐものがある。

四英雄の紅一点、魔法を操る美女

その他の魅力的なキャラクターたちを紹介

冒険が進むにつれ、アレスたちのパーティーにはさまざまな人々が関わってくることになる。なかでもチェックしてもらいたいのが、魔法に代わる動力機関であるキカイを造り続けているマイトとバタネンという発明者。魔法の通用するこのＬＵＮＡＲの世界では、彼らは単なる変わり者として見られている。が、その発明品は蒸気機関を利用した現代科学の基礎となるものばかり。特にマイトは魔法の力を使わずに空を飛ぶ研究をしている。アレスたちも彼の力を借りれば、空を飛べるのかも……。

レイク

さすらいの剣士、彼の目的は？

世界のあちこちを冒険してまわるさすらいの剣士。あらゆる武器に精通しており、剣を使っての戦いは天下一。冒険の旅の途中で、彼と何度も会うことになるだろう。

テムジン

自然を味方にする勇敢な戦士

辺境の草原で暮らしているバオの民。アレスとは同い年だが、族長の息子として育てられているため大人びている。既婚。

ピリア

夫のためなら命を賭けます！

テムジンの妻で、鞭の名手。狩猟民族のためか気性は激しい。夫のためにつくすデキた奥様なのだ。

バタネン

死の機械を造り出す悪の発明家

魔法皇帝に認められ、キカイの力を悪の手に渡してしまった発明家。それ以前はマイトをライバルとしていた。しかし、彼もまた被害者なのかもしれない……。

マイト・ファーン

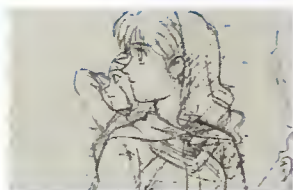
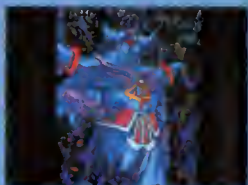
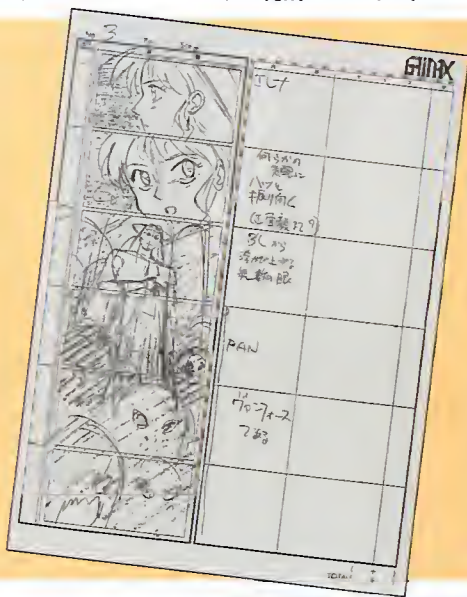
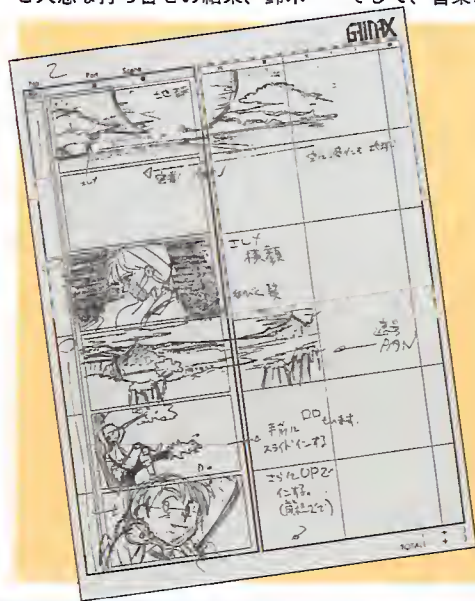
夢とロマンを追い続ける職人

この世界では変人として知られる（？）。この魔法世界であまり信用されていないキカイの力を使って、空を飛ぼうと夢みている。バタネンのライバル。

CHAPTER⑱ デモアニメーションは、こうなった

MEGA-CDといえば、クオリィテイの高い動画とサウンドが、決め手。鈴木俊二氏の絵コンテを紹介し、オープニングビジュアルがどのように仕上げられたかを見てみよう！

「LUNAR」のオープニングビジュアルは、「めぞん一刻」や「ふしぎの海のナディア」などを手掛けた鈴木俊二が演出に当たっている。窪岡俊之氏がデザインしたキャラクターをもとに、スタジオ・アレックスのスタッフと入念な打ち合せの結果、鈴木氏がアップさせたのが、このページに紹介した絵コンテだ。

この絵コンテをもとにMEGA-CD上のグラフィックを起こして行くわけだが、この段階で削除されたり、新たに挿入されたカットもけっこうあるようだ。そして、音楽スタッフがビジュアルの動きに合わせてサウンドを作成。そのサウンドに合わせてさらにビジュアルを微調整し、「LUNAR」のパワフルなオープニングが完成したわけだ。

CHAPTER⑲
音楽CDも発売！耳でもLUNARワールドを満喫

同じCDでも、こちらはゲームに先立って発売された音楽CD。音楽CDならではのアレンジを加えた曲やオリジナルの曲、カラオケなどを満載し、ルーナ役の井上喜久子さんも作詞に初挑戦。LUNARの世界をさらに広げてくれる仕上がりになっているぞ。

MEGA-CDのソフトといえば、生音もガンガン入っちゃうし音楽CDを作る意味があるのかな？などと思いがちだが、そんな不安も一瞬のうちに吹き飛んでしまうのが、このアルバムだ。

全14曲中６曲はゲーム中に使われているものとは別のリアアレンジバージョンだ。１曲めの『LUNAR』は、アレンジにウインクの作曲でおなじみの工藤崇氏、ギターに元BOW WOWのARB氏と斉藤光浩氏を加えた、ひと味違った仕上がりだし、４曲め『センシティヴ・ドリーム』では、なんとルーナ役の井上喜久子さんが、今回のアルバムのために作詞とボーカルを手掛けている。とにかく、オリジナルカラオケ・バージョンまでついたこのアルバム。歯切れのいいポップス調ありオーケストラ、学芸会的ノリのコーラスや東宝特撮伊副部マーチふうありと盛りだくさんのサウンドを楽しませてくれるお買得CDなのだ。

『ルナ サ・シルバースター』。ちなみにジャケットは窪岡俊之氏オリジナルセル画。東芝EMIから4月22日にリリース。税込み定価2、500円。TOCT-6459

これがアルバム収録曲だ

①LUNAR
②The Saga of Silver Star
③ホンキーダンス
④センシティヴ・ドリーム
⑤オープニング～LUNAR
⑥旅立ちⅠ
⑦旅立ちⅡ
⑧冒険Ⅰ
⑨冒険Ⅱ
⑩旅の中でⅠ
⑪旅の中でⅡ
⑫試練を乗り越えて
⑬LUNAR（カラオケ）
⑭センシティヴ・ドリーム（カラオケ）

窪岡俊之氏直筆色紙を3名にプレゼント

「LUNAR」のキャラデザインを手掛けた、窪岡氏の色紙をプレゼントするぞ。ハガキに「LUNAR」のキャラに関する感想やイラスト、窪岡氏へのメッセージなどを書いてどしどし応募してほしい。

あて先は、〒108 東京都港区高輪2-19-13BEEP！メガドライブ編集部 LUNAR色紙係まで。〆切は７月８日消印有効。

なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

アルバム制作 メインスタッフ紹介

CUBE

左から藤岡　央氏、溝口　功氏、岩垂徳行氏。もともとのMEGA-CDゲーム中のサウンドを作り、そして今回のアルバム制作にも参加しているサウンドプランニング会社CUBEのスタッフの方々だ。

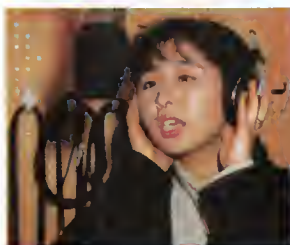
ちなみにCUBEのスタッフは、「ジノーグ」や「ラングリッサー」、「ギャラクシーフォース」などメガドラソフトやゲームギアソフトのサウンドを数多く手掛けているプロ集団なのだ。

ゲーム中のサウンドでは、MEGA-CDならではの大容量や生音の使用に工夫を凝らすこと、そして今回のアルバムではゲーム中のサウンドとひと味違った内容に仕上げることに特に気を配ったという。

井上喜久子

ゲーム中でヒロイン・ルーナを演じる井上喜久子さんは、『らんま1/2』の天童かすみ役や『ふしぎの海のナディア』のエレクトラ役などでおなじみの声優さんだ。

ルーナ役は声優としての新境地、という井上さんは、今回のアルバムでは『センシティヴ・ドリーム』の作詞とボーカルも担当している。

初挑戦の作詞についての感想は、「苦労したけど楽しかったです。「LUNAR」の世界のことをいろいろ想像しながら作詞しました。歌っているときは、もう歌のことしか考えられなくて、自分の作った歌詞なのにうーん難しいぞー(笑)。なんて思ってました」とのこと。

須藤まゆみ

オープニング曲『LUNAR』では、パワフルダイナマイツ・ボイス、『ホンキーダンシング』では、ノホホンとして味のあるボーカルを披露してくれたのが須藤まゆみさん。

須藤さんはＣＭソングなどで活躍している知る人ぞ知るボーカリストだ。大学の演劇学科を卒業後、ジャズボーカルを３年間みっちり勉強したプロ中のプロなんだぞ。ゲーム関係では『ブルーアルマナック』の音楽ＣＤなどでもボーカルを担当していたので知っている人も多いかもしれない。

ちなみにスキーは、１級の腕前、空手初段、ドミノ倒しもプロ級の技の持ち主である。趣味も多彩なのだ。

音楽CDを5名にプレゼント!

このコーナーで紹介した音楽ＣＤ『ルナ～ザ・シルバースター～』を応募者の中から抽選で、これまた５名にプレゼントします。

あて先は、〒108 東京都港区高輪2-19-13BEEP！　メガドライブ編集部「LUNAR」CD係まで。

メ切は７月８日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

（提供／東芝EMI）

BEEP！メガドライブ7月号別冊付録
1992年7月1日発行(毎月1日1回発行) 8巻7号通巻91号